132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai m n › 2002/6

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS ES JÁTÉKKAL

› BEMUTATÓK

RISE OF NATIONS
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

› ISMERTETŐK

MORROWIND
DUNGEON SIEGE

WARRIOR KINGS › SPIDERMAN: THE MOVIE › 2002 FIFA WORLD CUP › GLOBAL OPS

› HARDVER

MATROX PARHELIA
3D LABS P10-VPU
FREECOM FX-A USB CD-RW
TEAC COPYSTATION PIC01

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

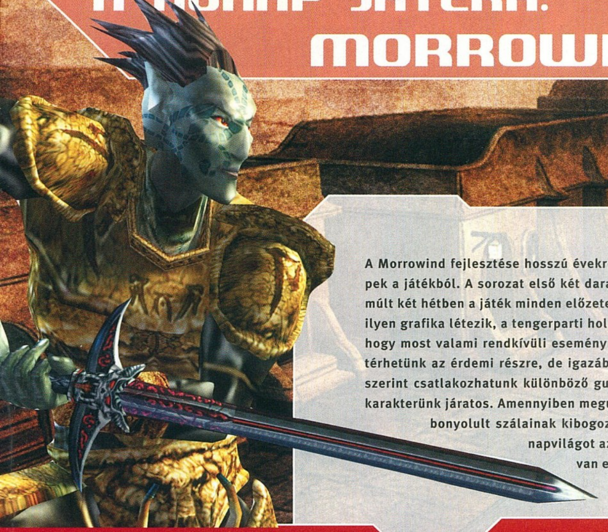
› 1646 Ft

HEROES IV TIPPEK-TRÜKKÖK
DUNGEON SIEGE TIPPEK-TRÜKKÖK

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
ÚJ
GEFORCE
4 SZÉRIA
Gainward GeForce4 PowerPack!
Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Samp
Gainward GeForce3 PowerPack !!!
GeForce3 PowerPack !!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack
JUMBO
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
GOLDEN SAMPLE
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164

HAMAROSAN...
FREEDOM FORCE
MEGJELENÉS JÚNIUS VÉGÉN
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyaroroszági forgalmazójánál: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u.. 25. Tel.:(1)2680361 email: sales@ecobit.hu
EA GAMES
PC CD
Software © 1999 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logos and Freedom Force are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Windows is a trademark or registered trademark of the Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

A HÓNAP JÁTÉKA: MORROWIND



A Morrowind fejlesztése hosszú évekre nyúlik vissza, közel három éve jelentek meg az első képek a játékból. A sorozat első két darabja után kicsit tartottunk a harmadik epizódtól, de az elmúlt két hétben a játék minden előzetes elképzelést felülmúlt. Első látásra el sem hisszük, hogy ilyen grafika létezik, a tengerparti holdfényes séták azonban gyorsan meggyőznek minket arról, hogy most valami rendkívüli eseménynek vagyunk a részesei. A grafika megemésztése után rátérhetünk az érdemi részre, de igazából itt sem tudunk fogást találni a Morrowinden. Kedvünk szerint csatlakozhatunk különböző guildekhez, s csak rajtunk áll, milyen mesterségben lesz a karakterünk járatos. Amennyiben meguntuk a zsoldos munkát, lehetőségünk nyílik a fő küldetés bonyolult szálainak kibogozására. Az elmúlt egy hétben annyi kiegészítő mod látott napvilágot az interneten, hogy az összes végigjátszására csak azoknak van esélye, akik ebben az évben a Morrowinden kívül nem nyúlnak más játékhoz. Gratulálunk Bethesda, a Morrowind jó eséllyel pályázhat az év szerepjátéka címre.

Ilyenkor, május közepén tűkön ülve várjuk a PC Guru leadását. Tudjuk jól, hogy a nyomdába adást követő napon elrepülhetünk Los Angelesbe, ahol összegyűlik a játékipar minden magára valamit is adó képviselője, hogy a jelen lévő újságíróknak bemutassák az új megjelenéseket. Idén különösen nagy jelentősséggel bír ez az esemény, hiszen a nagyközönség számára az id először mutatja be a mérföldkövet jelentő Doom 3-at. A PC Guru csapata idén négy fővel képviselteti magát a kiállításon, így készüljetek fel arra, hogy a következő PC Guruban ez ideig soha nem látott információhalom zúdul a nyakatokba. Az új PC Guru segíthet abban, hogy a hosszú várakozást kissé elviselhetőbbé tegye. Sikerült szert tennünk a Morrowind béta változatára, így a magyarországi játéklapok közül először a PC Guruban jelent meg teszt erről a remek játékról. A Morrowind mellett azonban érdemes szemügyre venni a játékrész többi tagját is, akad közöttük néhány egészen jó darab.

Kisorsoltuk a tavalyi év nyereményjátékának szerencsés nyertesét is. Telek Zoltán budapesti olvasónk lett az a mázlista, aki megnyerte a fődíjat, egy Sony PlayStation 2-es gépet.

Idén is lesz PC Guru tábor a szokott helyen (Alsóörs) és szokott időben (augusztus 19-25). További információkat a következő PC Guruban olvashattok.

PC Guru Team

6 ....CD Tartalom
7 ....Total Annihilation: Kingdoms

8 ....Hírek

16 ....Mafia
18 ....Rise of Nations
20 ....EverQuest II
22 ....Rainbow Six: Raven Shield
24 ....SWAT: Urban Justice
26 ....Tomb Raider: Angel of Darkness

28 ....Dungeon Siege
32 ....Tony Hawk's Pro Skater 3
36 ....Blood Omen 2
40 ....Global Operations
43 ....Világok kalandorai
44 ....Warrior Kings
48 ....The Sims: On Holiday
50 ....Spider-man: The Movie

52 ....Jane's Attack Squadron
54 ....2002 FIFA World Cup
56 ....A világ legbefolyásosabb emberei
58 ....Morrowind
63 ....Weblapát

64 ....Warrior Kings Tippek-Trükkök
68 ....Dungeon Siege Tippek-Trükkök
72 ....Heroes IV Tippek-Trükkök
78 ....Csalások

79 ....NosztalGuru
80 ....Xbox rovat
82 ....Gondolatébresztő
84 ....Mentőöv

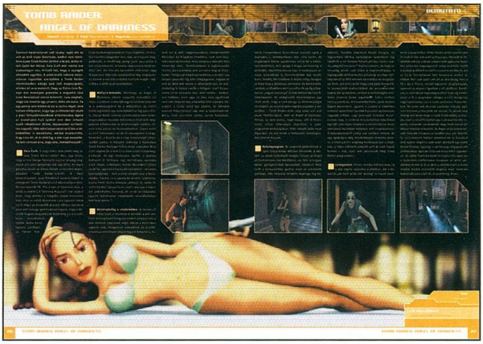
86 ....Hardver hírek
90 ....Matrox Parhelia
94 ....Samsung 240t, SYM 957DF
95 ....Logitech Z-560, KeyCase

96 ....Teac Pico1 CopyStation
97 ....Toshiba: TDP-MT5 Projektor
98 ....MSI MS-8332 StarSpeed
99 ....Freecom FX-a USB CDRW
100 ....Samsung SGH-T100
104 ....Homok a gépezetben
108 ....Microsoft Encarta Deluxe 2002
110 ....Morrowind graphics performance
114 ....3D rovat
116 ....Hardver fórum
118 ....Grab rovat

120 ....Levelezés
123 ....Külvilág - DVD
124 ....Külvilág - Film
126 ....Külvilág - Könyv rovat
127 ....Külvilág - Zene rovat

128 ....Következő szám tartalmából
130 ....Impresszum

24. oldal › SWAT: URBAN JUSTICE
A közelgő E3 kiállításnak köszönhetően jobbnál jobb nevek repkednek a levegőben, melyek közt a hozzáértők azonnal felfigyelhettek a következő SWAT játékra is...



26. oldal › TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
Idén márciusban aztán az Eidos a kételkedőket is lecsitította, amikor bejelentette, hogy Lara élt, él és élni fog, s már csak novemberig kell várnunk arra, hogy újra „tombolhassunk"...

36. oldal › BLOOD OMEN 2
A Legacy of Kain-sorozat negyedik darabja, a Blood Omen 2 ugyanis akár a Soul Reaver 2 ikertestvére is lehetne, ugyanazokkal az erősségekkel és hiányosságokkal rendelkezik...

58. oldal › MORROWIND
Hosszú évek fejlesztőmunkája végre meghozta a gyümölcsét a Bethesda fejlesztőinek. Elkészült minden idők egyik legmonumentálisabb szerepjátéka, a Morrowind...

90. oldal › MATROX PARHELIA
Az elmúlt jó másfél év igen sajátosnak bizonyult a videokártya-fronton: a 3dfx kényszerű kiesését követően gyakorlatilag kétszereplősre szűkült a verseny...

104. oldal › HOMOK A GÉPEZETBEN
Lépcső helyet járda. Tudományos-technológiai rovatunk szerkesztésekor mindig is egyfajta alapszabálynak tekintettem azt, hogy írásaimban a közelebbi és távolabbi múlt által felszínre vetett témákból egyaránt merítsek...

CD MELLÉKLET

Üdvözletem minden PC Guru-olvasónak! Örömmel jelenthetem be, hogy immáron második alkalommal van lehetőségünk arra, hogy az egy CD-s teljes játéknak köszönhetően dupla „demós" koronggal kedveskedjünk Nektek. Ezért aztán sikerült több olyan programot és játékdemót feltennünk magazinunk mellé, amelyekről máskor nem is álmodhatnánk. Példának okáért rögtön hadd említsem a 200 megás Dungeon Siege demót, vagy a közel 100 megabájtot nyomó Age of Wonders 2-t. Ezeken a hangzatos címeken kívül természetesen felkerült még jó néhány animáció és öt másik demó is korongunkra, melyeknek neveit lent olvashatjátok.

Mivel a játékdemók és az animációk átkerültek másik lemezünkre, ezért hagyományos mellékletünkön rengeteg hely szabadult fel. Ide többek között feltettük a Counter-Strike legújabb, 1.4-es változatát, no meg a hozzá tartozó Half-Life javítást (1.1.0.9), melyek ketten oly hatalmas méretűek, hogy közkincsé tételükkel valószínűleg rengeteg olvasónknak spórolunk meg pár éjszakákba nyúló letöltést. Ezekhez a fájlokhoz pedig figyelmébe ajánlanám mindenkinek a közkívánatra beindított CS rovatunkat is, melyet Barany kollégánk fog minden hónapban frissíteni – remélhetőleg a rajongók legnagyobb megelégedésére. Nos, egyelőre ennyit kedvcsinálónak, lássuk, pontosan mit is rejtenek színes lemezeink!

DUNGEON SIEGE

Sokan csak úgy emlegetik a Microsoft legújabb játékát, mint a jelenlegi Diablo-verő. Szó, mi szó, van is rá okuk, hiszen Chris Taylor munkájának gyümölcse valóban fantasztikusra sikeredett. A lélegzetelállító grafika mellé párosult minden olyan pozitívum, amilyeneket hasonló kaliberű szoftver esetében a játékos elvárhat: ultrakönnyű irányítás, varázslat- és harcrendszer, no meg persze fülbemászó muzsika. A Dungeon Siege minden RPG, kaland és akciójáték-kedvelőnek örömteli perceket szerezhet, ezért aztán csak ajánlani tudjuk a mellékletünkön lévő demó verziót.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A közelmúlt egyik tagadhatatlanul legtöbb kihívást jelentő játéka a LucasArts legújabb FPS-e, a Jedi Outcast volt. A rengeteg elakadt, segítségért kiáltó olvasó, akik megkerestek minket csak megerősíteni tudták bennünk ezt a feltételezést. Azok, akik valamilyen oknál fogva még nem találkoztak a programmal, most itt a legfőbb ideje, hogy kézbe vegyék Kyle Katarn irányítását, és fénykardjukkal utat törjenek maguknak a sötétség erőin át. Azoknak pedig, akik már belekóstoltak ebbe a fergeteges Star Wars játékba, ugyancsak ajánljuk a demót, hiszen olyan küldetést tartalmaz, amely a teljes változatban nem szerepelt.

További játszható demók mellékletünkön: **Age of Wonders 2, F1 2002, Pro Race Driver, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3**

FRISSÍTETT PROGRAMOK A TÚRHÁLÓBAN:

DivX v5.0.1 Pro Bundle › Media Player 7.1 › QuickTime 5.0.2 › RadLight v3.03 R5.2 › RadTools v1.5f › F-Prot v3.12 › Norton Antivirus frissítés (2002/05/10) › CDRWin v4.0a › CloneCD v4.0.0.1 › Nero Burning ROM v5.5.8.0 › FAR Manager v1.65 › Windows Commander v5.0 › Download Accelerator v5.0 › GetRight v4.5d › GoZilla Free v4.11 › ICQ 2002a build #3722 › LeapFTP v2.7.2.592 › NetVampire v4.0 beta › Another Screen Capture Tool v1.0.13 › Capture Express v1.1a › HyperSnap-DX v4.50.01 › ScreenPrint Gold v3.3 › SnagIt v6.0.2 › ACDSee v4.0.1 › Adobe Acrobat Reader v5.0.5 › IrfanView v3.70 › CDex v1.40 és v1.50b3 › WinAmp v2.80 és v3.0b3 › WinAce v2.11 › WinRar v3.00 b5 magyar › Winzip v8.1 › Nvidia Detonator driver (28.32 WHQL) › DirectX 8.1

CSALÁSOK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ:

2002 FIFA World Cup › Animal Paradise Tycoon › Blood Omen 2 › Die Hard Nakatomi Plaza › Dungeon Siege › Global Operations › Morrowind › Project Earth › Tony Hawk's Pro Skater 3

JAVÍTÁSOK:

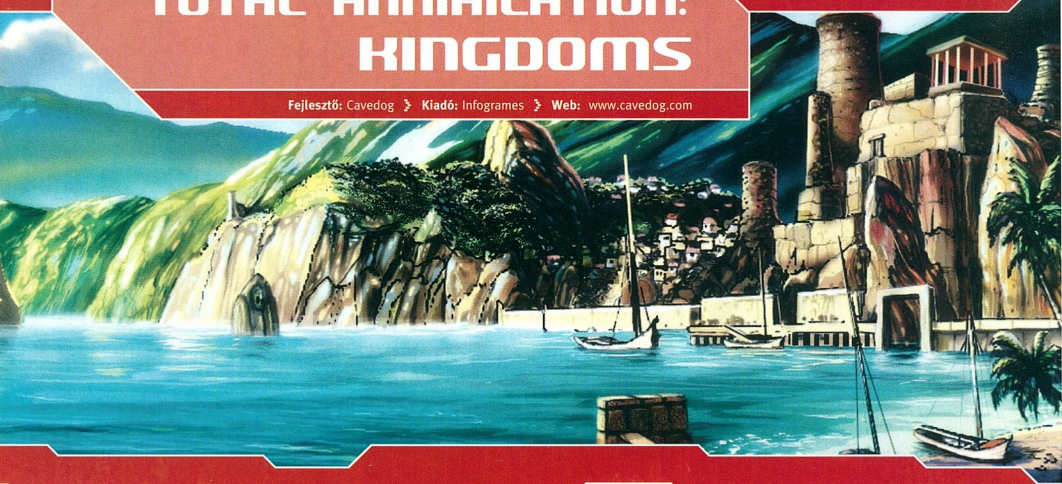
Blood Omen 2 v1.02 › Bridge Commander v1.1 › Dark Planet v1.0001f › Global Operations v2.0 US › Jedi Knight 2 v1.03 › Nascar Racing 2002 v1.1.0.1 › Serious Sam 2 v1.07 US › Spiderman: The Movie v1.1 › Warrior Kings v1.2 UK

HÁTTÉRKÉPEK:

Age of Wonders 2 (3db) › Britney's Dance Beat › Civilization III › Dungeon Siege › No One Lives Forever 2 › Outcast 2: The Lost Paradise › Patrician 2: Quest for Power (2db)

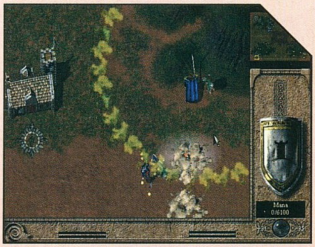
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

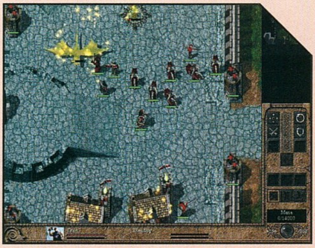
Fejlesztő: Cavedog **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.cavedog.com



A PC Guru mellett megjelenő játékok közül a Total Annihilation előkelő pozíciót foglal el. Minden idők második legnagyobb újságeladásait tudhatja magáénak, úgy tűnik, az olvasók szívesen fogadták a Cavedog valós idejű stratégiáját. A TA sikere után két évvel került a boltokba a folytatás, a Total Annihilation: Kingdoms. 1999-et írtunk akkor, s a külföldi szaksajtó ódákat zengett a fantasy folytatásról. A megjelenéskor azonban kiderült, hogy a program képtelen volt megismételni a nagy elődje sikerét. A legnagyobb gondot a sietve kiadott program óriási gépigénye okozta, az akkoriban ritkaságszáma menő 64 MB hiányában a winchester bizony hosszú másodpercekig swappelt. A megjelenés után azonban gyorsan jöttek a javító patch-ek, s a sebesség gond hamarosan megoldódott. A demó CD-n természetesen megtaláljátok a legújabb javítást, ennek feltelepítését mindenkinek erősen ajánlom.

A TA: Kingdoms igazán nagyon az egyjátékos kampányban domborít. Összesen 48 küldetést találhatunk a játékban, de mindezt egyetlen kampányban. A trükk az a dologban, hogy tulajdonképpen egyszerre játszunk mind a négy frakcióval. Bizonyos számú küldetést az egyik oldallal nyomunk le, majd következik a váltás, hirtelen az ellenkező oldalon találjuk magunkat, s az eddigi szövetségeseink ellen kell harcba vonulnunk. A kerettörténet meglehetősen összetett, érdemes figyelemmel kísérni. Grafikailag nem sok változás történt az eredeti TA-hoz képest, bár az egységek megjelenítése sokat javult. A Kingdoms karaktereinek animációja még mai szemmel nézve is elfogadható, a maga korában pedig kifejezetten jónak számított. A felbontást egészen magasra is beállíthatjuk, megfelelő monitor esetén akár 1600*1200-ban is nyomhatjuk a játékot. A 3D-s kártyák képességeit a Kingdoms sajnos csak nagyon kis mértékben használja ki, a támogatás jobbára kimerül a varázslatok effektjeinek megjelenítésében. Stratégiai játékban viszonylag újdonság az antialiasing és a bilinear filtering lehetőség bekapcsolása. Ezeket a lehetőségeket mindenféleképpen használjuk ki, sokat dob a játék kinézetén. A Kingdoms játékmenet tekintetében is eltér a megszokott sémától. Egyetlen egy nyersanyag kapott benne helyet, mégpedig a manna. Ebből építkezhetünk, illetve toborozhatunk lényeket. Mind a négy oldal különböző típusú lényeket állíthat csatasorba. Lehetőségünk nyílik új lényeket letölteni az internetről, bár biztos vagyok benne, hogy Chris a demo CD-re is feltett néhány olyan karaktert, amelyik hiányzott az eredeti játékból. Az egyjátékos hadjárat mellett természetesen lehetőségünk nyílik kipróbálni az ügyességünket skirmish módban, illetve az interneten keresztül is.





Reméljük, hogy ez a kellemes, valós idejű fantasy stratégia hosszú órákra a monitor elé szegezi a műfaj kedvelőit, és elviselhetővé teszi az időt a Warcraft III megjelenéséig.

A stratégiai dömpinget rövid időre felfüggesztjük, az elkövetkezendő két hónapban új műfajok kerülnek a PC Guru mellé, mint teljes játék. Itt van mindjárt a következő számba szánt Silver, mely annak idején 90% körüli értékeléseket kapott a szaksajtóban. Nyár végén meg egy régóta hiányolt stílus, repülőszimulátor lesz a teljes játék. Erről többet még egyelőre nem árulhatunk el, egy hónap múlva viszont minden kiderül. Ezután viszont a PC Guru gőzerővel beindul, terveink szerint olyan klasszikusok kerülnek terítékre, melyek közül néhány elnyerte az év játéka címet is. A közismerten zord pontozásáról híres IGN (C&C: Renegade 7,4/10) listájában egyik őszi-téli játékunk sem volt 8,5 pont alatt.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép **[javítás]** demo

STRONGHOLD: CRUSADER

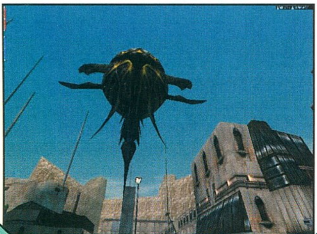
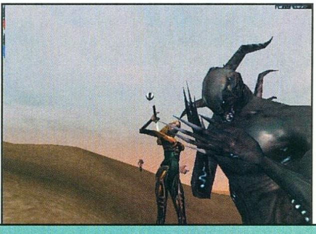
Kiadó: Take-Two › Fejlesztő: FireFly Studios › Megjelenés: 2002 nyara › Honlap: crusader.godgames.com

A középkori várépítős játékok mindig üde színfoltot jelentettek a stratégiai játékok piacán – noha valami okból kifolyólag a fejlesztők nem igazán favorizálják ezt a műfajt. Szerencsére az angol FireFly stúdió jó szülő módjára neveli gyermekét, kiegészítő lemezzel próbál hozzájárulni fejlődéséhez.
A Stronghold: Crusader mindent tud majd, amit elődje, s még annál is többet: égbe szökő falakat építhetsz, tornyait telepakolhatod íjászokkal, forró olajas üstökkel, körbeépítheted vizesárokkal, karócsapdákkal, páncélba bújtatott katonákkal, ostromgépekkel tömheted meg az udvarokat.
S hogy mindezt ne csupán a magad gyönyörűségére tedd, maga Saladin, a szír szultán néz veled farkasszemet szilaj arab harcosai élén.
A régi játékmenetet kiegészítendő – és új taktikák kitalálását elősegítendő – két új játékmód is megjelenik: a skirmish során a cél az előre megadott lehetőségek minél hatékonyabb kihasználásával az ellenség legyűrése, míg a free build az építész beállítottságúak számára tartogat meglepetéseket.
S hogy a hálózati őrültek se maradjanak ki a jóból, nyolcszereplős többjátékos mód biztosítja a szórakozásukat, melyhez nagyban hozzájárul a pályaszerkesztő, hogy a harcterek sose váljanak unalmassá.

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

Fejlesztő: Funcom › Megjelenés: 2002 vége › Honlap: www.anarchy-online.com

Nincs az az online játék, mely folyamatos megújulás nélkül képes lenne megtartani az előfizetőket, kiknek létezésüket köszönhetik. Különösen igaz ez ma, mikor negyedévente varázslatosabbnál varázslatosabb programok látnak napvilágot jóval megjelenésük előtt lázba hozva a virtuális világok rajongóit. Az Anarchy Online valamelyest könnyebb helyzetben van vetélytársaival szemben, mivel azok nagyrészt fantasy környezetre épülnek, míg emez a technika korába repíti kalandozóit. Ám nem pihenhet örökké tétlenül babérjain, s tudják ezt jól az üzemeltetők is, ezért összehoztak egy kiegészítő lemezt, mely a Shadowlands nevet kapta.
Az elnevezés frissen felfedezett területre utal, benne Jobe lebegő városával. Az új világ természetesen új veszélyeket, ellenfeleket is rejt, kiktől sosem látott páncélokat, fegyvereket lehet szerezni. Talán épp ennek az új technológiának köszönhető, hogy a játékosok továbbfejleszthetik már meglévő eszközeiket hatékonyabbá, erőteljesebbé barkácsolva őket.
Szerencsére az új világ megjelenése nem csupán ellenségeket hoz, játszható fajok is megjelennek, melyeket elsősorban a már létezők variációiként lehet jellemezni. Ám a régi karakterek sem maradnak változatlanul, fejlődésük bizonyos fázisaiban lehetőséget kapnak specializálódásra. Ennek során megtartják kifejlesztett képességeiket, ám megnyílik az útjuk a célközpontú képzettségek felé.
S hogy a mézes madzag még csábítóbb legyen, a grafika is igazodik a kor követelményeihez szemet gyönyörködtetővé varázsolva az oly jól ismert városokat, tájakat. Arról nem szól a fáma, hogy a régi játékhoz hasonlóan a kiegészítő lemezt is ingyen ki lehet-e majd próbálni, de ha igen, mindenképp érdemes lesz rászánni pár napot.

THE SIMS ONLINE

Fejlesztő: Maxis › Kiadó: EA › Megjelenés: 2002 vége

Új információk láttak napvilágot a The Sims Online-ról. Az már biztos, hogy az offline játékok karakterei megjelenésének (frizura, arc, ruhák) nagy részét az online program is tartalmazni fogja. A játékosok legfeljebb 3 karaktert választhatnak majd, külön-külön virtuális városban.
Simjeink dolgozhatnak majd más játékosoknak, vagy indíthatnak saját (vagy akár csoportos) vállalkozást is. Ilyen például a napvilágra került közös pizzafutár szolgáltatás, ahol igencsak együtt kell dolgozni ahhoz, hogy a megfelelő pizzák elkészüljenek, és azokat még időben, frissen és jó minőségben kiszállítsák a megrendelőknek. Ha bárki hibázik, mindenki integethet a nyereségnek!

› Különlegességekre vágyóknak adta ki 2002. május 15-én a Funcom az Anarchy Online: Special editiont. A korongon a program legújabb verziója mellett többek között megtalálható az Anarchy Online: Prophet Without Honor regény PDF verziója is. Az első 30 nap játék továbbra is ingyenes, ám utána a havi díj 12,95 dollár.

› Készül a Sudden Strike folytatása, jelentette be a CDV. A megjelenési időpont: 2002. augusztus.

› Korlátozott számban kapható lesz hazánkban is a Warcraft III Collector`s Edition, így a remélhetőleg júniusban valóban megjelenő Blizzard stratégiájának ínyenc kiadását nekünk sem kell nélkülöznünk. Pontos árat még nem tudunk, de jó „Collector`s Edition-szokás" szerint jóval drágább lesz, mint a „mezei" verzió.

NEVEREND

Fejlesztő: Mayhem Studios › Kiadó: ? › Honlap: www.mayhem.sk

Ez a játék nyugodtan megkaphatná a Final Fantasy sorozat valamely ki nem osztott sorszámát is, hiszen jóformán minden ötlet arról lett lemásolva: az irányítás, a történet kibontakozása, a karakterfejlődés, még a menükezelés is.

Adott a főhősnő (senkit ne tévesszen meg a kép, az a legkevésbé sem feminin, szakállas, pocakos ember csak múló ábránd volt a programozók részéről), ki egy nap ráébred emberfeletti származására, s mindent megtesz, hogy harcos amazonból repkedő tündérkévé avanzsáljon. Ezalatt számos kalandnak lesz részese, s különleges képességeket fejleszt ki magában – úgy mágikusakat, mint fegyvereseket.

Ez minden, amit érdemes elmondani, a többit már úgyis ismeritek, hisz egyértelmű klónról van szó. Ám ez legkevésbé sem baj, jót lemásolni nem bűn, különösen, ha a megvalósítás is igényesre sikeredik.

EMPIRE OF MAGIC

Fejlesztő: Mayhem Studios › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.mayhem.sk

Meglepő, hogy némely fejlesztő csapat ennyi játék után is képes új ötletekkel bővíteni a stratégiai játékok palettáját. Ezzel próbálkozik meg a szlovák Mayhem Studios is remélve, hogy elképzeléseit a játékosok díjazni fogják.

Bár a sajtóanyag jelentős része csak nagy számok szempontjából száll versenybe a konkurenciával (százhuszonkét varázslat, nyolcvan fajta egység, számos hős), akad pár ígéretes újítás is. Például a városokba betérve igénybe vehetjük a papok gyógyító és a mágusok áldást osztó képességeit, de a harcművészet-oktatónál fizikailag is megerősíthetjük katonáinkat. Ebből már talán kiderül, hogy minden egység saját tapasztalati szinttel rendelkezik, melyek növekedésével különleges képességekre, s jóval nagyobb kitartásra tesznek szert.

Természetesen a kinézet teljesen háromdimenziós lesz, s ezt ki lehet használni a támadások tervezésekor is. Például fedezékbe állítva a katonákat sokkal kisebb támadható felületet mutatnak az ellenség felé, ám ők zavartalanul nyilazhatnak, magasabb terepről lezúdulva könnyedén elsöpörhetik az ellenállást, vagy egyszerűen csak el lehet rejteni őket az erdők fái közt, hogy váratlanul a mit sem sejtő ellenfél nyakába ugorjanak. Ebben, és általában véve a védekezésben nagy segítséget jelent majd a csapatösszevonás, melynek hatására a különálló egységek egymást segítik, táborokat alkotnak, és védelmi építményeket hoznak létre.

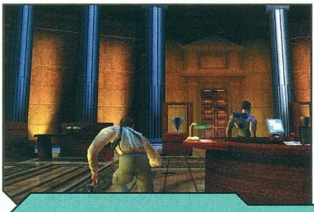
GOOD COP BAD COP

Fejlesztő: Revolution Software › Kiadó: Virgin Interactive › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.vie.co.uk

Ben Kellmar nyomozó egy haláleset ügyében kutat, amikor rájön, hogy a gyilkos megegyezik azzal a férfival, aki 25 évvel ezelőtt végzett az apjával is. Ez komoly dilemma elé állítja Kellmart: megőrizve hidegvérét továbbra is a hagyományos úton járjon el az ügyben, vagy inkább öntörvényű igazságszolgáltatóként indítson irgalmat nem ismerő bosszúhadjáratot!? A Good Cop Bad Cop nagy újítása, hogy a játékosra bízza ezt a morális dilemmát.

Az In Cold Bloodot is jegyző Revolution Studios minden eddiginél nagyobb projectbe vágta a fejszéjét ezzel a rendkívül kidolgozott, feszültséggel teli akciójátékkal, mely fantasztikus grafikai megvalósításában a Max Payne-t idézi. Döntéseink jelentősen befolyásolják majd a történet további alakulását, így az ész nélküli lövöldözés helyett nem árt átgondolni a cselekedeteinket – és még így sem lehetünk biztosak abban, hogy az aktuális helyzetben helyesen döntöttünk-e.

Az alkotók egyébként büszkén hangoztatják, hogy leginkább David Fincher Hetedik című filmje volt hatással rájuk a program készítésekor, így rendkívül sötét, depresszív hangulatú programra számíthatunk majd.



› Chris Sawyer és csapata ez év végére ígéri a nagysikerű (több mint 4 millió példányban eladott!) Rollercoaster Tycoon második részének megjelenését. Az Infogrames programja rengeteg újítást tartalmaz majd, és a játékosokat meglepik egy scenario-szerkesztővel is.

› Meg nem erősített hírek szerint a Konami az E3-n kívánja bejelenteni a Metal Gear Solid: Substance-t, mely a MGS2 feltupírozott változata lesz. A játék PC-re és Xboxra egyaránt megjelenik. Sőt, a Zone of Enders második része is kijön kedvenc gépünkre. S még merje valaki azt állítani, hogy a PC-s játékoknak leáldozott...

› A Strategy First és a Wanadoo hivatalosan is bejelentette, hogy az eddig Druid King nevű stratégiai játékukat végül Celtic Kings: Rage of War névvel adják ki. A még idén, júliusban megjelenő stratégiai program különlegessége változatlanul az, hogy 2 módban lesz játszható: stratégiai (hagyományos RTS egy illetve több játékos számára) és kaland.

ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Fejlesztő: Third Law › Kiadó: Vivendi › Megjelenés: 2002. június › Honlap: avp2.sierra.com

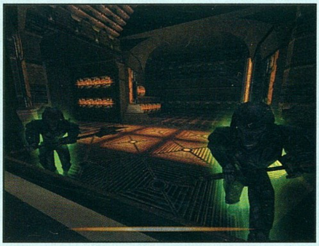
Mire e sorokat olvassátok talán már meg is jelent az AvP2 küldetéslemeze, a Primal Hunt. A történet ötszáz évvel az eredeti rész előtt játszódik az idegenek bolygóján, ahol valamely kíváncsi predator ráakadt az idegenek agykontroll-gépezetére, és miközben a gombokkal játszadozott, magára zárta a stázis tartályt. Szerencsére hamarosan megérkezett Dunya, a tengerészgyalogos, akinek persze első dolga volt, hogy szabadon eresztette a szörnyet így biztosítva, hogy nem marad el a véres öldöklés.

A fent említett gyilkolászás kilenc egyjátékos küldetésen keresztül folyik majd, melyek során rengeteg új helyszínt fedezhetünk fel – köztük sosem látott predatori terepeket szép sárgán gomolygó köddel – tovább színesítve eddigi ismereteinket e képzeletbeli világról, de olykor az eredeti játékból már ismerős területek is feltűnnek kiegészülve az ott elérhetetlen, lezárt részekkel, mint például az emberi kolónia halottasháza, botanikai kertje és reaktorszobája.

Akadnak új fegyverek is, a tengerészgyalogosok például már egyszerre két pisztolyt is elbírnak, de lesz nekik 360°-os mozgásérzékelőjük és telepíthető automata gépágyújuk is. A predatorok sem maradnak segítség nélkül, ők energianyíllal gazdagodnak, mely gyors tűzsebességével nagyszerűen alkalmazható a rajokban támadó idegenek ellen, akik továbbra is megmaradnak hegyes farkuk és csontropogtató állkapcsuk alkalmazásánál.

A kihívásról a Third Law pályatervezői gondoskodnak, akiknek köszönhetően annak idején kipróbálhattuk a KISS: Psycho Circus című remekművet (?), s hagyományaiknak megfelelően trükkös mesterséges intelligencia helyett most is inkább az elsöprő tömegekre helyezik a hangsúlyt.

Természetesen a többjátékos mód is bővül, négy új pálya kerül be a választékba, s a szerveropciók megváltoztatásával végre szabályozni lehet azt is, hogy milyen fegyverek legyenek elérhetők az összecsapások során.



FROGGER: THE GREAT QUEST

Fejlesztő: Konami › Kiadó: Konami › Honlap: www.konami.com

Kedvenc békánk szakadatlanul próbál átjutni az út túloldalára a forgalmas úttesten! A Frogger pár évvel ezelőtt sikeresen tért vissza napjaink számítógépeinek képernyőire és a konzolokra: a cél lényegében ezúttal sem volt más, ám a grafikai megvalósítás természetesen megfelelt az akkori igényeknek. Hogy a játék ne legyen teljesen egyhangú, további pályákon (immár távol a folyótól és az autóúttól) kellett egyéb ügyességi feladatokat megoldanunk.

Az aktuális, Frogger: The Great Quest címet viselő folytatás esetében sincs ez másképp. A történet igazán elhanyagolható (a cél a Hercegnő megtalálása), a lényeg az akción és az ügyességen van – immár teljes egészében 3D-ben. A most már leginkább a Raymanre emlékeztető játék várhatóan a kisebbek és a nosztalgiára vágyók számára szerez majd kellemes perceket – a konzolváltozatok után immár PC-n is.

PORT ROYALE

Fejlesztő: Ascaron › Megjelenés: 2002. nyár › Honlap: www.ascaron.com

Újabb Pirates! klón tűnt fel semmiből, méghozzá nem is akármilyen! A németországi Ascaron cég (ők készítették a Patrician II-t) által fejlesztett Port Royale, ha minden igaz, németül már júniusban megjelenik.

A képek és a reklámszövegek is sokat ígérnek, de mi inkább megvárjuk a kész verziót. A Pirates! nyomdokain haladni mindig is rizikós vállalkozás lesz...

› Az Interplay megvált egyik legjobb fejlesztőcsapatától, a Shinytól. A Giants, a Sacrifice és sok más nagy név alkotói immáron az Infogrames csapatát erősítik.

› Akciófigurákat ad ki még idén a Blizzard a remélhetőleg hamarosan megjelenő WarCraft III-ból. A lelkes gyűjtők többek között Thrall (ork vezér), Muradin (törpe király) és Furion (nightelf archdruid) mását vehetik meg kb. 10 dollár körüli áron.

› Végre folytathatjuk a Kalandjatek.hu oldalain megkezdett feladatunkat. Az egyedi kinézetű, dicséretes kezdeményezést mindenképpen ajánljuk minden kalandjátékot kedvelő figyelmébe!

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Fejlesztő: LucasArts › Megjelenés: 2002 ősze › Honlap: www.lucasarts.com/products/indiana

Indiana Jones él, és élni fog! A LucasArts pár hónapon belül befejezi a kalandjait feldolgozó új epizódot, melyben a régész professzor a nagyhatalmú kínai varázstárgy, a Sárkány Szíve nyomába ered. Természetesen páran nem nézik jó szemmel tevékenységét – így például Albrecht Von Beck, a német zsoldos és a Fekete Sárkány maffia (Kínában nem nehéz a névválasztás, lényeg, hogy köze legyen a nagyra nőtt gyíkokhoz) –, s mindent megtesznek, hogy megállítsák, illetve előtte érjenek célba. Persze hősünk mindig kéznél tartja jól bevált korbácsát, szorult helyzetekre pedig hatlövetűjét, de olykor ökölharcba is belekényszerül, melyben minden erejére szüksége lesz a kung fu művészei ellen.
Szerencsére segítőtársa is akad a gyönyörű Mei Ying személyében, aki majdnem mindenben készséggel áll rendelkezésére.
A program az Infernal Machine-hez hasonlóan külső nézetű akciójáték lesz, de talán képes lesz feledtetni annak szomorú emlékét. Igazán jó lenne, ha használható kezelőfelülettel ajándékoznának meg a fejlesztők, nem kellene annyit szenvedni vele, mint elődjével.

NINA: AGENT CHRONICLES

Fejlesztő: Detalion › Kiadó: Lemon Interactive › Megjelenés: még az idén

Lara Croft csillaga leáldozóban, de ez nem tartja vissza a lengyeleket attól, hogy saját hősnőjükkel próbáljanak szerencsét. Nina szinte mindenben megegyezik a fent említett kebelcsodával leszámítva a tényt, hogy őt létező modellről mintázták.
A grafikáról a LithTech motor gondoskodik, melyről nem állíthatjuk, hogy a legmodernebb, leglátványosabb lenne, de működik, és időnként érdekes dolgokra képes.

DINO ISLAND

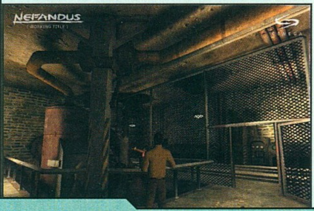
Fejlesztő: Monte Cristo Multimedia › Kiadó: Monte Cristo Multimedia › Honlap: www.montecristogames.com

A francia illetőségű Monte Cristo Multimedia egyedi stratégiai játékkal rukkol elő, mely a Theme Parkot ötvözi a Jurassic Park alapötletével – mindezt persze humoros formában.
A grafikai megvalósítás rendkívül vicces és színekben gazdag, ami még inkább hozzájárul a sajátos hangulat megteremtéséhez. A kezdetek kezdetén egy trópusi szigeten találjuk magunkat, gyakorlatilag a semmi közepén. A lehetőség megvan, hogy hajó segítségével turisták árasszanak el minket, ám ahhoz, hogy jöjjenek, nekünk is nyújtanunk kell valamit. Ez a valami pedig a saját dinoszaurusz parkunk felépítése lesz: boltokkal, éttermekkel és minden egyébbel, ami garantálja majd a folyamatosan özönlő látogatókat (természetesen autóútról is gondoskodnunk kell majd).
Az építgetés mellett lehetőségünk lesz egy másfajta játékmódra is, amelyben a dinókat irányíthatjuk: ezekből kéttucatnyi áll rendelkezésünkre, köztük természetesen mindenki kedvenceivel, a T-Rexszel és a velociraptorral. A Monte Cristo programja szerencsére hamarosan a boltok polcaira kerül, így garantáltan nem lesz egyetlen felesleges percünk sem a közelgő nyári szünet alatt.

NEFANDUS

Fejlesztő: Black Element Soft › Kiadó: Cenega › Megjelenés: 2003

Az ígéretek szerint a Black Element Software 2003 elejére készíti el a nemrégiben bejelentett Nefandust, mely a klasszikus horror/kaland műfajt képviseli majd. A beharangozó története még nagyon bugyuta, reméljük, csiszolják kicsit, bár az érdekesen hangzik, hogy az általunk képviselt hős „karizmatikus félig ember, félig démon" lesz.



› Mire e sorokat olvassátok, már elkezdődött a Neverwinter Nights bétatesztje...

› Hivatalos Microsoft források is megerősítették, lesz PC-s Halo. A pletykák szerint a Xbox verzió tíz pályája mellé kerül még néhány a PC-s változatban...

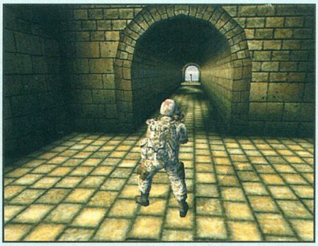
› Várhatóan 2002. július 15-én kezdődik a Star Wars Galaxies bétatesztje. A Sony Online Entertainment MMORPG-jének megjelenése egyelőre változatlanul az idei év végére várható.

› Az Activision és az id Software hivatalosan is bejelentette a Doom III-at. A játékból sajnos eddig csak rossz minőségű kamerás felvételeket, képeket lehetett látni, de ennek hamarosan vége, ugyanis a játék kint lesz az E3-on. Egyelőre még nincs megjelenési dátum.

CONFLICT: DESERT STORM

Fejlesztő: Pivotal Games › Kiadó: Take 2 / SCI › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.conflict.com

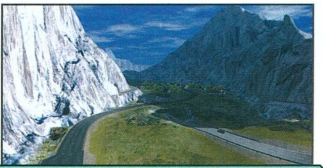
A Conflict: Desert Storm című játék a címbeli hasonlóság ellenére semmilyen kapcsolatban nem áll a Conflict: Freespace-szel. A Pivotal Games programjában a világ legjobban képzett katonáinak tartott angol SAS és az amerikai Delta Force kommandósok szerepébe élhetjük bele magunkat 1990-ben, az öbölháború idején. Változatos küldetéseink során valahol egy mentőakciót kell végrehajtanunk, míg máskor a gyors, és minél kevesebb áldozatot követelő rajtaütés a feladatunk – mindezt természetesen lenyűgöző grafikai megvalósítással és változó időjárási tényezőkkel.
Sajnos az egyébként jól csengő című hivatalos honlap (www.conflict.com) egyelőre nem nyújt többet a játék logójánál, valamint a lehetőségnél, hogy ha érdemben történik valami változás, akkor e-mail útján értesítenek róla. Ennek ellenére a neten terjedő trailer igen meggyőző: várhatóan látványos és reális játékkal lesz dolgunk a Conflict: Desert Storm révén PC-n, PS2-ön és Xboxon egyaránt, melyet elindítva hamar a csatamező kellős közepén érezhetjük magunkat.



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Fejlesztő: Synetic › Kiadó: TDK Mediactive › Megjelenés: 2002. szeptember 27.

A TDK Mediactive megváltoztatta a játék nevét (MB Champions volt eredetileg), ám csak emiatt nem írnánk újra róla. A hírrovatba való bekerülésének apropója azok a tények, amelyek időközben ismertté váltak: csak a DaimlerChrysler konszern által gyártott autókkal lehet majd versenyezni, és inkább a mostanában utcán futó modellek jelentik a kínálatot, de a programozók egy-két idősebb klasszikus, versenyautó vagy prototípus osztályba sorolható járgányt is elkészítenek (ezeket a sikeres szereplésünkkel lehet majd elnyerni, tehát bónuszautókról van szó). Teljesen új 3D-s engine-t alkalmaznak (gyönyörűek az új képek, nem?), az autók külsőleg és „belsőleg" is sérülni fognak, továbbá minden tulajdonság meghatározása eredeti Mercedes-Benz adatok alapján fog történni.
Lehet, hogy a Need For Speednek végre méltó vetélytársa akad? Egyre kíváncsibbak vagyunk rá.



NICKELODEON PARTY BLAST

Kiadó: Infogrames › Fejlesztő: Data Design › Megjelenés: 2002 ősze

A felnőttek valószínűleg legalább akkora örömmel hallják majd a hírt, mint a rajzfilmkedvelő gyerekek, miszerint végre PC-n is napvilágot lát olyan játék, mely a Nickelodeon gyermekcsatorna legkedveltebb hőseit szerepelteti. Nyolcuk között lesz Invader Zim, Jimmy Neutron, SpongeBob SquarePants, Otto és Reggie Rocket, Eliza valamint a Fecsegő tipegők Angelicája és Tommyja.
A játék bonyolult kalandok helyett inkább a színtiszta szórakoztatásra helyezi a hangsúlyt, akár egyszerre többen is részt vehetnek a bolondos, pergő versenyszámokban. Lesz köztük a tévéből ismert helyszíneket őrült kavalkádban összemosó gyorsasági verseny, de a szemet jóval kevésbé megerőltető, ám nem kevésbé vadóc kajacsata is.
S mikor lenne aktuálisabb a megjelenés, mint ősszel, a suli idő kezdetén, mikor oly kevés egyéb lehetőség nyílik a kikapcsolódásra.

› Több mint ezer új kézműves-iparos recept jelent meg a 2002. május 8-ai patch-csel az EverQuestben. A játékosok most aztán csak győzzék felfedezni, mi mindenre jók még, és főleg hogyan fejleszthetők eddig megtanult mesterségeik.

› A Westwood Studios százezerre bővítette készülő online sci-fi szimulátorának, az Earth & Beyond bétatesztelőinek maximálisan limitált számát.

› Ha szeretnéd, hogy elkészüljön a Grand Prix Legends folytatása, akkor a címen te is hozzájárulhatsz a kérvény sikeréhez.

SPLINTER CELL

Kiadó: UBI Soft › Fejlesztő: Montreal Studio › Megjelenés: 2002 ősze

A UBI Soft nagy bizalmat fektet Splinter Cell című, harmadik személyű, lopakodós akciójátékára. A Tom Clancy műveit idéző hangulatú játék a cyber-terroristák, árnyékvállalatok, titkos ügynökségek világába repít minket, ahol Sam Ficherrel, a különleges kiképzést kapott fekete osztagossal kell katonai bázisokba behatolnunk, szigorúan titkos adatokat ellopnunk, gépeket, fegyvereket szabotálnunk.

A legújabb generációs Unreal motor szavatolja a gyönyörű és részletes kinézetet, s mint a képekből kiderül, nem is vállal ezzel nagy kockázatot.

VOODOO ISLANDS

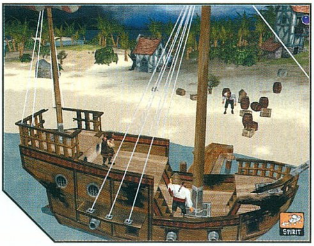
Fejlesztő: Spirit › Kiadó: Koch Media › Megjelenés: 2002. november › Honlap: www.voodooislands.com

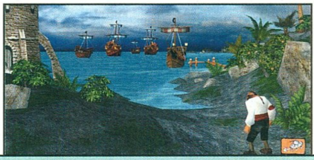
Ki tudja, miért nem foglalkoznak a játékfejlesztő cégek a vitorlázás művészetével, de jóformán egy kezén – ha nem egyenesen egy ujján – meg tudja számolni az ember, hány hajózási szimulátor, akció- vagy stratégiai játék jelent meg ebben a témakörben az elmúlt évek során. Ha nem is a stuttgarti Spirit cég árkád akciójátéka lesz az a program, mely a kapitányokat a tengerről a képernyő elé csábítja, legalább valamelyest pótolja a hiányt.

Természetesen, ha hajózásról van szó, csakis kalózokra lehet gondolni, méghozzá az ő oldalukon. Így van ez jelen esetben is, hisz halálfejes lobogód alatt spanyol hódítókkal, kannibálokkal, s hozzád hasonló törvényen kívüliekkel kell felvenned a harcot. Először különféle lövedékekkel lyuggathatod ki a hajótestet és a vitorlákat, majd embereid élén átvetheted magad a korláton, hogy vad kardharcban mészárold le a legénységet.

Hogy ne csak a Karib-tenger hullámait kelljen bámulnod, olykor kiköthetsz a Voodoo szigetek egyikén elrejtett kincsek után kutatni. Bár a számtalan csapda megkeserítheti – és könnyen meg is rövidítheti – életed, a díj bőven megéri a kockázatot, hisz nagyhatalmú varázstalizmánokra, vagy épp erős csataszerkezetekre bukkanhatsz, melyek nagy segítségedre lehetnek a hajózási útvonalak uralmad alá vonásában.

Szerencsére a készítők az élethűség helyett a képi humort helyezik előtérbe, de persze valamivel kábítaniuk is kell a jó népet, így korszakalkotó sérülési modell bevezetését ígérik. Valószínűleg ez magyarázhatja a még ma is extrémnek hangzó minimális rendszerkövetelményt, hisz csökkenő ár ide vagy épp oda, nem mindenkinek ketyeg 800 MHz-es processzor a gépezetében. Úgy látszik, megint ideje fejleszteni.





MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

Kiadó: JoWood Productions › Megjelenés: 2002. június › Honlap: www.jowood.com

Mint tudjuk, Sumák nevével mindent el lehet adni. Most éppen egy számítógépes játéknak, egy gokart programnak vásárolták meg a névből eredő jogokat.

De nézzetek csak le a hír aljára! Igen, jól látjátok, a JoWood Productions nevű cég pátyolgatja a játékot, akiknek a Rally Trophy nevű csodát is köszönhetjük. Ennek alapján bízunk benne, hogy a színvonal ebben az esetben is az egekbe szökik. A készítők teljesen élethű adaptációt ígérnek, elmondásuk szerint minden részletében a tökéletességre törekednek. Nyolc egyedi pályán, három géposztályban (100, 125 és 150 ccm) állhatunk majd a rajtrácsra.

Hiánypótló alkotás születhet belőle, már csak azért is, mert hirtelen normális gokart játékot nem is tudnánk mondani. Ne feledjük, Schumi Bubi is így kezdte...

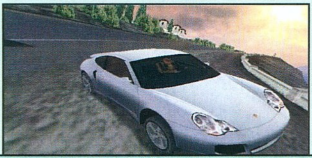
› A Reuters jelentése szerint a pár hete történt szomorú iskolai mészárlás következtében Németországban több számítógépes játék is feketelistára fog kerülni a jövőben. A kormány júliustól helyezi hatályba a módosított intézkedéseket, melyek révén alaposan cenzúrázni fogják az erőszakos szoftverek megjelenését.

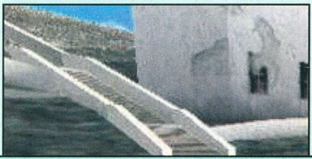
› A THQ megvásárolta a Pixar Studios következő három animációs rajzfilmjének jogait – nekik köszönhetjük többek közt a fergeteges Toy Storyt is. A címek név szerint a Finding Nemo, a The Incredibles, és a Cars lesznek. Arról nincs információ, hogy milyen platformokra, és hogy egyáltalán milyen stílusú szoftverekre számíthatunk, mindenesetre 2008-ig biztosan mindenre fény derül... :)

› Need for Speed: Hot Pursuit 2

Fejlesztő: Electronic Arts › Kiadó: Electronic Arts › Megjelenés: 2002. ősz › Honlap: www.needforspeed.com

Az EA bejelentése szerint a PS2-n hamarosan megjelenő játékot más platformokra is fejlesztik, így az új NFS-t a PC-vel rendelkezők is kipróbálhatják. A programban a „rendőrös" rész kap nagy szerepet; a szokásos játékmódok mellett (Quick Race, Single Challenge, Hot Pursuit, Championship) megjelenik az ún. Top Cop lehetőség is, amelyben egy autópálya-rendőr bőrébe bújva kell majd megoldani bizonyos feladatokat (az előzetes hírek 30 különböző szituációt említenek). A Hot Pursuit és Championship játékmódban 30 verseny teljesítésével lehet majd az új autókat, pályákat és tuningolási lehetőségeket előcsalogatni. Persze a szokásos autócsodák most sem maradnak el: Ferrari 360 Spider, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago, Lotus Elise, Mercedes CL55, Opel Speedster, Porsche 911 Turbo és még pár népautó, összesen 20 körüli számban. A pályák száma is 20-ra tehető, de erről még csak annyi információ van, hogy a megszokott utcai helyszínekre lehet számítani.
Egyedül a számítógépes változat fog multiplayer opciót tartalmazni, nyolcan játszhatnak majd egyszerre LAN, Internet vagy Direct IP kapcsolódással.

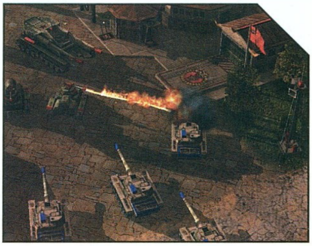




› Command & Conquer: Generals

Fejlesztő: EA Pacific › Kiadó: Electronic Arts › Megjelenés: 2002. ősz › Honlap: www.westwood.com

Lapzártakor érkezett ez a két fantasztikus kép a C&C: Generalsból, az élményt feltétlenül meg akartunk osztani veletek is. Úgy tűnik, hogy a Westwood ismét le akar húzni egy rókabőrt a C&C univerzumról. A képeket és az interneten terjedő kézi kamerás videót elnézve azonban tisztán látszik, hogy most valami egészen fantasztikus dolog van készülőben. A stratégia rajongók ősszel olyan játékot kapnak, melyre még évek múlva is emlékezni fognak. A nyár folyamán folyamatosan figyelemmel kísérjük a Generals sorsát.



› Highland Warriors

Fejlesztő: Soft Enterprises › Kiadó: Data Becker › Megjelenés: ? › Honlap: www.highlandwarriors.com

Skócia földjén, történelmi korokban járunk majd, amikor betöltjük a Soft Enterprises készülő valósidejű, 3D-s stratégiáját.
A négy különböző nemzetet felsorakoztató játékban népenként egy-egy történelmi hadjáratot (egyenként 30 küldetéssel) kapunk majd, és természetesen lesz többjátékos opció is. A programhoz elvileg csatolják majd a könnyen használható szerkesztőt is.

› 2002 május 8-án megjelent a Dark Age of Camelot 1.50 patch, melyben a leglényegesebb változás, hogy a Mythic Entertainment MMORPG-jében új „Realm Ability system" jelent meg, ezen kívül előbukkant néhány új varázslat, harcstílus, s a lvl 50+ páncélok új grafikát kaptak. Emellett a fejlesztők természetesen több hibát is orvosoltak.

› A Los Angeles-i expón mutatja majd be az Infogrames a Civilization III: Play the Worldöt, a Civ 3 kiegészítőjét, melyben többek között nyolc új kultúra és számos új egy- illetve többjátékos küldetés várja a játékosokat. Külön csemegeként „turnless", azaz nem körökre osztott mód lesz az online megmérettetésekben.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Kiadó / Fejlesztő: Ubi Soft › Megjelenés: 2002. november › Honlap: www.ubi.com

Rayman annyira aranyos fickó, hogy lehetetlen kihagyni őt az életünkből. Érthető hát, ha izgatottan várjuk a készülő harmadik részt, és minden apró információmorzsát összegyűjtünk róla. Mint nemrég egy interjúból kiderült, a Hoodlum Havocot fejlesztő csapat nagy része dolgozott a második részben is, így tele vannak ötletekkel. A szórakoztató történet és a bizarr humor marad, az előzetes képeken mindenféle csuklyás fickót láthatunk, ők lesznek a hoodlumok, akikkel Raymannek alaposan meggyűlik a baja. Ha már a bajnál tartunk, most új taktikákat kell majd kitalálnunk, mert nem lesz ritka az sem, hogy több ellenséggel gyűlik meg a bajunk egyszerre, méghozzá úgy, hogy azok különböző magaslatokból támadnak ránk.

Az új kinézet szerencsére megőrizte a rajzfilmszerű hangulatot, ez nem vitás. Csak győzzünk novemberig várni!

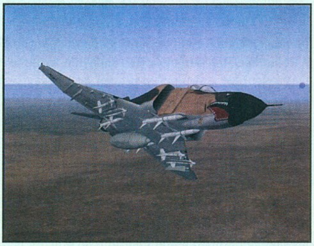
ROLLING THUNDER

Fejlesztő: Third Wire Productions › Kiadó: Strategy First

Nem mondhatni, hogy a szimulátor játékok rajongói különösebben el lennének kényeztetve az utóbbi időkben. Annak idején negyedévente legalább egy nívós programot installálhattak fel gépeikre, ma pedig jó, ha félévente jut nekik egy Comanche-szerű árkád játék.

Sajnos ez a helyzet a Rolling Thunder esetében sem látszik megváltozni, melyben a 60-as évek híres harci repülőjének, az F-4 Phantom II-esnek pilótafülkéjébe ülhetünk bele. Bár a fejlesztők mögött igazi szimulátorveterán áll, aki többek közt a Jane's Longbow 2 és a European Air War fő tervezője is volt, ez alkalommal úgy tűnik, elsősorban az akcióra, az elfogó vadászatra helyezi a hangsúlyt – alkalomadtán spékelve csak meg azt földi célpontok megsemmisítésével.

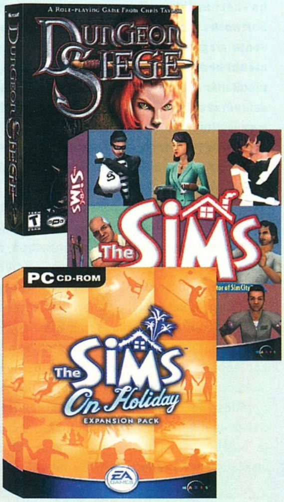
Ezt a beállítottságot tükrözik a büszkén hangoztatott „extra részletes repülőgépmodellek" is, melyek mindegyike több mint ötezer poligonból épül fel. Pedig biztos lennének páran, akik szívesebben repülnének akár fillezetlen vektorgrafikás gépekkel, ha valósághű kezelést kapnának cserébe. Hiába, változnak az idők...



TOP LISTA

Az év 19. hetében 4 The Sims játék is szerepel a tízes top listában. Ez természetesen nem meglepő, hiszen a Vacation (Európában On Holiday) megjelenésével ha lehet, még tovább nőtt az érdeklődés a sorozat iránt. A második helyen szerepel a Dungeon Siege, kérdés, az élre tud-e kerülni a simsek mellett...

1. **The Sims: Vacation**
   Electronic Arts
2. **Dungeon Siege**
   Microsoft
3. **The Sims**
   Electronic Arts
4. **Jedi Knight II: Jedi Outcast**
   LucasArts
5. **Medal of Honor: Allied Assault**
   Electronic Arts
6. **The Sims: Hot Date**
   Electronic Arts
7. **Roller Coaster Tycoon**
   Infogrames
8. **Starcraft: Battlechest**
   V.U.P.
9. **MS Zoo Tycoon**
   Microsoft
10. **The Sims: Livin Large**
    Electronic Arts



MAFIA

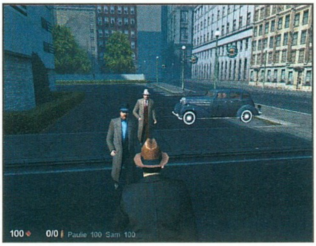
Fejlesztő: Illusion Softworks } Kiadó: Take2 } Megjelenés: 2002. ősz

A múlt héten néhány hedonista cimbimmel kiruccantam Prágába, ahol egy kör Becherovká és pár korsó Staropramen között felmerült a kérdés, hogy miről is híresek a derék csehek. Szóba került a knédli, az abszint és természetesen rengeteg sörmárka, majd amikor kifogytunk a gasztronómia csodáiból, és a filmművészeti klasszikusokat is megtárgyaltuk, benyögtem: „A fejlesztőcégeik is ott vannak a szeren." Mivel a társaság főleg jogászpalántákból állt, csak néztek rám bambán (habár ez az effekt betudható volt az addig elfogyasztott komlószörpöknek is), de a PC Guru műértő közönsége bizonyára rögtön veszi a lapot, ha két nevet mondok: Bohemia és Illusion Softworks. Az előbbi az Operation Flashpointtal vonta magára a világ játékosainak figyelmét, az utóbbi pedig a Hidden & Dangerousszel. A folytatások már ezerrel készülnek – természetesen óriási várakozással kísérve –, de ha minden jól megy, Illusionék szeptember végére befejezik másik régóta dédelgetett és több csúszást megért projektjüket, a Mafia című 3D-akciójátékot.

A maffia fia. Mint azt a program címéből már sejteni lehet, a játék olyan filmek hangulatát próbája majd megidézni, mit a Keresztapa, a Nagymenők, vagy az Aki megölte Al Caponét. A bűn útjára térő főhős ezúttal Tommy Angelo taxisofőr, akinek egy alkalommal a Salieri klán két rosszarcú maffiózója ül a kocsijába. Tommy ezért kénytelen részt venni egy autós üldözésben, mivel az utasokat éppen a rivális Morelli (még jó, hogy nem Mozart...) klán néhány fogdmege üldözi. A főhős parádés vezetési stílusának köszönhetően a Salieri-bandatagok megmenekülnek, s a család feje hálából munkát ajánl Tommynak. Ő először visszautasítja a lehetőséget, de miután a Morellik a mentőakcióra reagálva bosszúból felrobbantják a taxiját, megváltoztatja a döntését, és csatlakozik a Salierik galerijához, hogy a következő 10 évben a játék 20 küldetésén keresztül a Btk., a Ptk. és a Tízparancsolat egyre több pontját szegje meg. A missziók természetesen kisebb feladatokkal – bolti csoki, bizonyíték ellopása, vesztegetés – kezdődnek, de nem kell sokat várni arra sem, hogy Tommy bankrablásba vagy bandaháborúba keveredjen. Egy ízben pedig az egyik legjobb barátját kell majd megölnie, hogy bizonyítsa a család iránti hűségét igazolva a Murphy egyik törvényét: a bűn nem kifizetődő, de még ha az is, akkor is csúnya dolog.

Tervezett bűnözés. Ámokfutásunk színhelye a Lost Heaven („Elveszett Mennyország") nevű kitalált nagyváros, amely leginkább a '30-as évek Chicagójára és New Yorkjára emlékeztet. Lost Heaven valóban nem kisközség: a fejlesztők a játék virtuális embereinek léptékével mérve körülbelül 30 négyzetkilométernyi területet terveztek meg, saját belvárossal, kínai negyeddel, Kis-Itáliával és a város határán kívüli vidékies helyszínekkel. Az első néhány játékóra tehát valószínűleg céltalan felfedezéssel és szájtáti ámulással fog eltelni, már csak azért is, mert a város épületei közül mintegy 30-at (a templomtól a felhőkarcolóig szinte mindent) meg is látogathatunk. A készítők a producer bevallása szerint az összes játékelem tekintetében a lehető legrealisztikusabb látványra és kezelésre törekedtek, ennek köszönhetően Lost Heaven renderelt városa állítólag olyan élethű lesz, hogy telek- és ingatlanspekulánsok fogják hívogatni az Illusion Softworksöt: a sikátorokban tűzlétrák és szárítókötelek, a sarkokon tűzcsapok, a belső helyszíneken pedig az épületek funkciójának megfelelő stílusú pazar enteriőrök fogadják majd a nézelődő játékost. Mindezt megfejeli a tárgyak kezelése (például, meg lesz teremtve a lehetősége annak, hogy székkel szétverjük a kocsma berendezését), valamint a város közlekedése. Ez utóbbi ismét nagy játéktervezői produkció: a kocsik a KRESZ-t betartva döcögnek – természetesen a szabályokat néha megszegi egy-egy megkülönböztető jelzést (például gépfegyverropogást) használó járgány a Salieri- vagy a Morelli-istállóból –, emellett Lost Heaven gyors és megbízható tömegközlekedéssel (hm, talán ezért kitalált város...) is rendelkezik. A tisztelt maffiózó tehát eldöntheti, hogy gyalogosan, trolival, villamossal, taxival, vagy saját kocsival jut el a tett színhelyére.

Gengszterek sofőrje. Ha már a közlekedésnél tartunk, mindenképpen szót kell ejteni a játékban található mintegy 60 különböző autóról. A küldetések felében ugyanis Tommynak szüksége lesz taxisofőri múltjára, mert a játékban legalább annyi autós akció lesz, mint amennyi külső nézetes, 3D-s bohóckodás. A leginkább a Driverhez és a Midtown Madnesshez hasonlító kocsis jelenetekben a készítők nem vették olyan szigorúan a valósághűséget, mivel szerintük egy életszerű szimulátor sokat rontott volna a program pergő játékmenetén. A hozzám hasonló műszerfal-fóbiások így megnyugodhatnak: a Mafia körülbelül annyira lesz szimulátor, mint amennyire a Commanche volt az. Ennek ellenére nem száguldozhatunk felelőtlenül, s ennek két oka van. Az egyik a program korrekt sérülésmodellezése, amelynek eredményeként nem mehetünk hűtőráccsal a falnak, a másik pedig a hasonlóan példás következményrendszer, amelylyel a játék környezete reagál a cselekedeteinkre. Ennek köszönhetően egy-két elütött gyalogos után



már hamarosan rendőrök akaszkodnak a nyomunkba (sőt, már akkor is gyanússá válunk, ha nyaktörő sebességgel érkezünk valamelyik bankhoz), és minél több ártatlan áldozatot hagyunk magunk után – ideértve a banki lövöldözésekben elhunyt járulékos zsaruhullákat is –, annál nagyobb lesz a fakabátok üldözési vehemenciája. Az illetékes fejlesztő szavaival élve „így akartuk elkerülni, hogy Carmageddont csináljunk a Mafiából", úgyhogy a játékba modellezett autók (kupék, szedánok, roadsterek, sőt, teherautók) ezúttal nem a pusztítás eszközei lesznek, hanem – micsoda időket élünk! – rendeltetésüknek megfelelően személy- és teherfuvarozásra kell használnunk őket. Botrány!

Tommy's got a gun. Az autóból kiszállva 3D third person nézet fogadja majd a játékost, és mivel a készítők a rajongói fórumokon követelt first person perspektívával még mindig a „majd még megfontoljuk" fázisnál tartanak, gyanítom, hogy mindenkinek ezzel a külső nézettel kell megbarátkoznia. Annyi baj legyen, a „gyalogos" missziók így is remek szórakozást ígérnek. A küldetések változatos környezete mellett a Tommyhoz rendelt, és az AI által irányított kollégák, valamint az elmaradhatatlan fegyverek gondoskodnak arról, hogy ne unatkozzunk. A fenyítőeszközök arzenálja semmi meglepőt nem tartalmaz: boxer, baseballütő, kés, piszolyok (Colt, Magnum stb.), shotgun, Thompson géppityu, mesterlövész puska és Molotov-koktél – minden, amit egy kezdő maffiózó a bevásárlókosarába tenne. És mi várható akkor, ha egy ilyen repertoárt a lehető legtökéletesebb valósághűségre törekvő fejlesztők hoznak össze? Bizony: vér, erőszak és magas korhatár. Illusionék ezt nem is tagadják, sőt, orrba-szájba azt nyilatkozzák, hogy kifejezetten felnőtt játékosoknak készítik a Mafiát. Bár ezzel az őszinte figyelmeztetéssel abszolúte egyetértek, nem hinném, hogy a program szörnyűbb lenne, mint azok a bűnügyi műsorok, amelyeket mindenféle furcsa logós tévék nem átallnak híradóként sugározni...

Technikai O.K. A motorról még nem esett szó, pedig a cseh srácok egy teljesen új, LS3D fantázianevű engine-t fejlesztettek ki a programhoz, s ez olyan jónak bizonyult, hogy a Hidden & Dangerous 2 addig elkészült kódjának egy részét kidobták, hogy a Mafia motorját tehessék a jó nevű folytatás alá (pedig eredetileg éppen a H&D 2 mocijával próbálták tető alá hozni a Mafiát). Az engine érdemeit már nagyrészt említettem: életszerű sérüléskezelés a házfalaktól az utolsó autógumiig, reális fizika, nagy játéktér. Mindehhez természetesen rengeteg „mapping" és „shadow" végű 3D-effekt társul, továbbá a készítők külön kiemelték a göröngyös felületek és a világítás kezelését. A technikai részletek közül még a program szereplőinek (körülbelül 50 fő karakter + az aprólék) életre hívását érdemes megemlíteni: naná, hogy mindegyik motion capture-rel animált, az arcmimika és a hangelemzéssel szoftverből vezérelt szájszinkron színvonala pedig a hírek szerint eddig még nem tapasztalt magasságokban fog szálldosni. Ha már a szinkronnál tartunk: állítólag a készítők különösen ügyeltek arra, hogy az egyes szereplőkhöz megfelelő dialektusokat (digó, kínai, chicagói stb.) találjanak, így a nyelvi ínyencek külön élménynek fogják találni a nagy mennyiségű dialógust és az összesen kétórányi, a játék motorjával készült átvezető animációt. S hogy mi lesz mindennek a finomságnak az ára? Állítólag semmi. Legalábbis a fejlesztők esküdöznek égre-sörre, hogy a még nem optimalizált kód 800 x 600-as felbontásban, Celeron 466, 128 MB RAM és GeForce 1 mellett is úgy nyomul, mint Anettka éjfél után. Hisszük, ha látjuk, mindenesetre a fentieket a küldetéseken kívül a multiplayer üzemmódban is megcsodálhatjuk, sőt, mindjárt kettőben. A program ugyanis többszemélyes autóversenyt és „rendőrök a gengszterek ellen" típusú dzsemborit is felkínál a nagyérdeműnek, a készítők szavai szerint „az egész olyan, mint a Counter Strike, csak kocsikkal". Aha. Megint csak azt mondom: hisszük, ha látjuk...

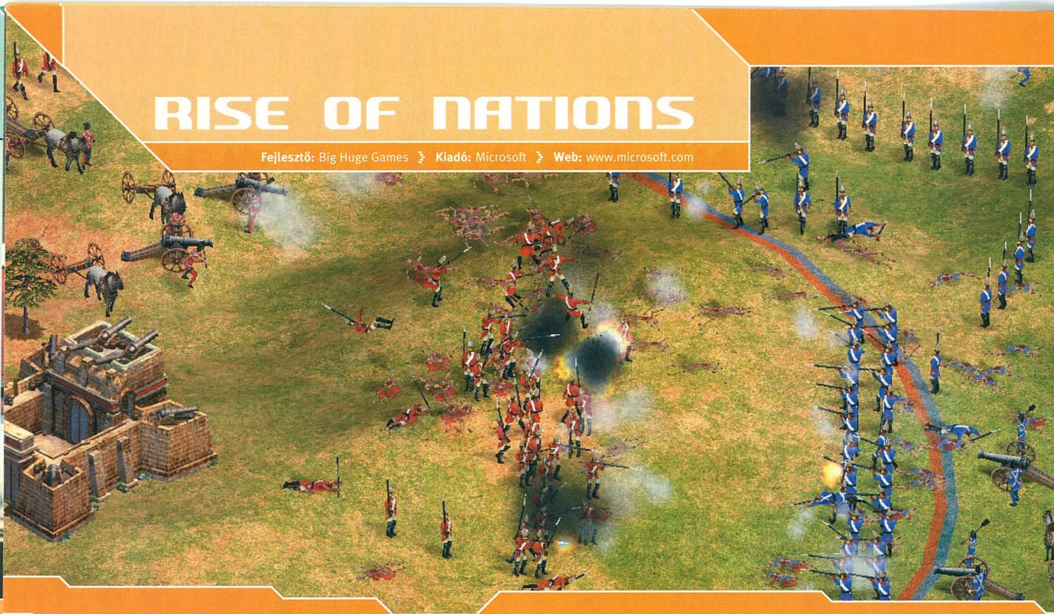
Bizakodok, tehát vagyok. Bár az igazán szemét filmes maffia-tréfák (levágott lófej installálása az ágyba és egyéb huncutságok) nem kaptak helyet a filmben, igen valószínű, hogy a Mafia könnyeket csal majd a Keresztapa-rajongó PC-, PS2- és Xbox-tulajdonosok szemébe. Két apróságról viszont a készítők mélyen hallgatnak, s ez kissé nyugtalanító: egyrészt a zene felől nem hallani egy szót sem (pár rosszul megválasztott trackkel azért szépen el lehet baltázni a hangulatot), másrészt a tiszta játékidőt is titkolják. Ez utóbbi azért is kritikus, mert Illusionék fennen hangoztatják, hogy a sztori és a játék igen sok helyen lineáris, s ez nem sejtet magas újrajátszhatósági értéket. Márpedig az egy hétvége alatt végigvihető rágógumi-játékokból (Max Payne, Wolf) köszönjük, de elég volt. Azonban ha valakik, a csehek még kapnak tőlem egy adag töretlen optimizmust: a Becherovká és a Budweiser bizonyítja, hogy milyen leleményes nép, talán egy játék sem okoz majd nekik különösebb gondot...

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

RISE OF NATIONS

Fejlesztő: Big Huge Games › **Kiadó:** Microsoft › **Web:** www.microsoft.com



A Világvége-jóslás és a videojáték-fejlesztés egy tőről fakad: minden évben azt halljuk, hogy még az idén… aztán valahogy mindig kiderül, hogy csak jövőre. És ha addig nem esik a fejünkre aszteroida, akkor 2003-ban valami érdekesre számíthatunk. Nem, nem a Világvégével kapcsolatban!
A Rise of Nations első pillantásra Empire Earth és Civilization keveréknek látszik. És másodikra is. Ezzel a monumentális játékkal készül debütálni a (nomen est omen) Big Huge Games fejlesztőcsapat. A céget a Civilization és az Alpha Centauri designerei alapították, Brian Reynoldsnak – a Civilization társalkotójának – a vezényletével. Kifejezetten azért léptek le a Firaxistól (Sid Meier cége), hogy elkészíthessék végre saját kis (?!) álomjátékukat.
Céljuk, hogy az RTS játékstílusba körökre osztott stratégiákból ismert elemeket vegyítsenek, hogy aztán a végterméket mindkét tábor rajongói elégedetten emésszék. Meglátásuk szerint a valós-idejű stratégia következő generációját meghatározó játékon dolgoznak. Hmm… végigolvasva Brian interjúit, inkább az a benyomásom támadt, hogy a régi jó Civet szeretnék modernizálni belátva, hogy a „turn-based" dolog már a múlté. Gyanítom, a félistenként tisztelt Sid Meier pedig nem így gondolta.

Járt utat a járatlanért… A Rise of Nations (sokat fogunk még róla hallani, épp ideje, hogy ez is rövidítést kapjon: RoN) egyértelműen az Age of Empires bevált és kipróbált nyomdokain halad, a látvány, de még a kezelőfelület is a megtévesztésig hasonló. A gyakorlott RTS játékosok gondolkodás nélkül eligazodnak majd rajta. Ugyanakkor alkalmazkodik a kor kívánalmaihoz is, vagyis teljes mértékben 3D-s.
Brian szerint a körökre osztott játékok epikus léptéke megkívánja a történelmi távlatokat, helyet kap bennük az ókori misztikum és filozófia, a világ csodái, a középkori intrika és a modern technika is. Ez nem ültethető át egy az egyben a megszokott RTS keretek közé, mivel a játékosnak itt kevés figyelme jut a játék egy-egy szegmensére. Ezért igyekeztek megtalálni az RTS stílus legélvezetesebb jellemzőit, és azokra alapozták saját játéktervüket. Az RTS-ek ismérve, hogy egyetlen óra alatt is képesek teljes játékélményt adni, izgalmasak és folyamatos feszültséget tartanak fenn.

Automata parasztok. A fejlesztők, hogy segítsék a játékost számtalan egyidejű teendője elvégzésében – miközben nagyobb részletességet lopnak a játékba – automatizmusokat bocsátanak a rendelkezésére. A parasztok maguktól keresnek munkát, figyelik, miből van hiány, mit kellene megjavítani stb. Persze továbbra is adott a lehetőség, hogy a játékos maga határozza meg minden egyes parasztja számára, hogy pontosan mit csináljon – mert van, aki képes rá!
Hasonló elv mentén alkották meg a kutatás-fejlesztést is – ami tudjuk, minden RTS alappillére. A játékosnak elegendő az irányt megadnia: mire kíván szakosodni a gazdaságban, a hadászatban, a tudományban vagy a civil szférában, és nem kell neki magának végigkutatnia az egész technológiai fát lépésről-lépésre. A lényeg az, hogy csak a kulcsfontosságú döntésekben kell tevékenyen részt vállalnunk, a magától értetődő, a fejlesztők igyekeznek megkímélni bennünket felesleges kattintgatástól.

Tankokkal a kőbalták ellen. Történelmi játékról van szó. Mint várható, a játékos feladata a birodalomépítés, a 18 különféle civilizáció valamelyikét kell győzelemre segítenie a kőkorszaktól kezdve egészen az információs társadalomig, nyolc történelmi korszakon keresztül.

Huh... ki nem állhatom ezeket a történelminek csúfolt „tankokkal a kőbalták ellen" játékokat. Ha vetünk egy pillantást a civilizációk felsorolására, talán érthető is, mire panaszkodom: azték, maja, inka, bantu, núbiai, római, egyiptomi, török, francia, orosz, koreai, mongol, brit, kínai, germán, görög, japán, spanyol. Már a Civben is kirázott a hideg attól, ahogyan a kultúrákat összeválogatták, majd összeeresztették. Arról nem is beszélve, hogy az a lépték, hangulat és kezelőfelület, amelyik az ókori világhoz illik, nevetséges és kiábrándító a második világháborúban. Nem is értem, hogyan merészelik ezt történelmi játéknak nevezni! Brr... na mindegy, ez a dolog most trendi, az amerikai kiskölyök imádja, ha lopakodóval bombázhatja a bantu törzset (vajon honnan leste el?!). Mindenesetre a fejlesztők esküsznek rá, hogy a játékban sosem fordulhat elő ilyesmi.
Elhangzottak más bíztató ígéretek is. Mind a 18 nemzet egyéni sajátosságokkal rendelkezik majd, végre nem csak bónuszokat kap erre vagy arra, hanem jelentős, az egész játékstílust és stratégiát meghatározó egyéniséget. Például spanyolként úgy kezdheted a játékot, hogy nem kell felderítened, mert eleve ismered a térkép javát. Egy másik – még nem árulták el, melyik – nép országhatárain belül minden ellenséges egység folyamatosan és automatikusan sérüléseket szenved el. Aztán ott vannak még az orosz városok, ezeket nem lehet elfoglalni, csak porig rombolni (uh, ez fájt: vajon Sztálingrád ihlette?).

Centralizált gazdaság. A játék alapötletében tehát semmi új nincs, lerágott csont. De a Rise of Nations nem is az alapötletében ígérkezik kiemelkedőnek, hanem a kisebb-nagyobb részletmegoldásokban, melyek a fejlesztőgárda tapasztalataiból és kreativitásából születtek. Ott van például az országhatárok bevezetése. Zseniális!
A Civilizationből már ismerjük a kulturális határok intézményét – a nagyobb kulturális befolyással bíró városok bekebelezték a határukon belülre kerülő gyengébb, ellenséges városokat; idegen katonai egység nem léphette át a határvonalat a háború következménye nélkül stb. Ezt fejlesztették tovább Brianék, és ültették át RTS-be. A játék a városok körül forog. Az első kis falu felépítésével kezdődik, körötte húzódik az első nemzeti határ, a játékos ezen belül építkezhet. Ahogyan a település gyarapszik, a határai is kitolódnak, így távolabbi nyersanyagok kitermelése is lehetővé válik. Ahogyan az eltérő nemzetiségű városok határai közelednek egymáshoz, mind újabb és újabb diplomáciai lehetőségek nyílnak meg a két fél között. Az ostrom sem azt jelenti, hogy a támadó lerombolja az ellenséges városok körüli létesítményeket, hanem igyekszik átvenni az ellenőrzést a városközpont felett. Ha sikerrel járt, az egész várost meghódította a környező épületekkel, farmokkal és bányákkal együtt. Több részletet erről még nem tudni, de már ettől is beindul az ember fantáziája, nem?

Gyűjtögetés. Nagyjából az RTS-ekben megszokott erőforrásokra számíthatunk: étel, fa, érc, arany... később pedig: acél, olaj, tudás – ez utóbbi, nem szokványos erőforrást az egyetemek „termelik", és a technológiai kutatásokban használható fel. Az egyes erőforrásokhoz eltérő módon lehet hozzájutni, viszont a lelőhelyek soha nem fogynak ki. Minden azon múlik, hogy elegendő területet birtokolsz-e. Amikor híján vagy valamelyik erőforrásnak, terjeszkedni kell. A másik lehetőség, hogy növeled a kitermelés hatékonyságát. Például az aranyhoz kereskedelem kell: több várost alapítani, és közéjük utakat építeni. Minél több az út, annál élénkebb a kereskedelem, és több arany kerül a kincstárba.

Katonák és civilek. Az egységeket két alapvető csoportba sorolják: katonai és civil egységek. Utóbbiak a gazdaságban vesznek részt, vagyis zömükben parasztok. Bármilyen munkára alkalmasak, de a hatékonyabb termelés érdekében nem árt olyan épületeket emelni, ahol specializált parasztok is képezhetők: favágók, építőmesterek, bányászok stb. Sőt, a játék vége felé a civilek még katonai egységgé: milíciává is átváltozhatnak.
Lesznek kémek, akik láthatatlanná válnak, amint nem mozognak, és képesek megvesztegetni az ellenséges egységeket, pénzt lopni vagy leleplezni az idegen ügynököket. Tábornokok, akik gyorsabb menetre ösztönözhetik a csapatokat, vagy elrejthetik azokat az ellenség szeme elől.
A katonai egységek között minden civilizáció és történelmi korszak jellegzetességei helyet kaptak, és mindegyik népnek kiosztottak valamilyen saját és egyedi egységtípust is. A földi, légi és tengeri csapatok között feltűnnek a szamurájok, a dragonyosok, a muskétások, a lovagok, az ágyúk, a tüzérség és a tankok, a repülők, a csatahajók stb. Igazából nem nagy durranás, mert manapság megszokhattuk, hogy az RTS játékok sok tucat egységtípussal halmozzák el a játékost. Mint korábban már említettem, nem hiszem, hogy ennyire eltérő korszakok hadviselését élethűen lehetne szimulálni ugyanazon a játékrendszeren belül, ezért a színes unit-parádé engem nem hoz lázba.
Hasonló aggályaim vannak azzal is, hogy a fejlesztők reális taktikát ígértek a csatákban. Számít majd a domborzat, ahogyan az, is, ha az egységet oldalba vagy hátba támadják. Ez sem újdonság, jelentek már meg ilyen RTS-ek is. Tartok tőle, hogy harctéri taktikában a Shogun sosem múló emlékét a RoN aligha fogja elhomályosítani.

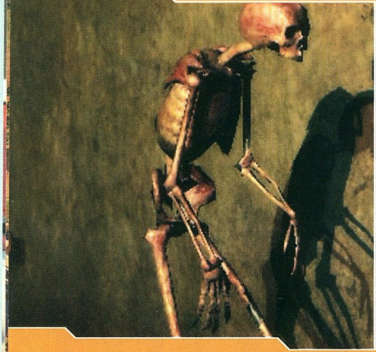
Summa summarum. Itt van nekünk egy játékstílus – az RTS –, amelyet jól ismerünk, és jól ismernek a fejlesztők is. Ők is játszanak vele, majd azt mondják: ah, mi ezt sokkal jobban meg tudnánk csinálni! És megcsinálják. És valóban jobb lesz. Évről-évre, a szemünk előtt zajlik az evolúció. Csakhogy én akkor is a következő mutációt várom már, valamit, ami végre áttörést hoz a stratégiai játékokban, valami gyökeresen újat. A Rise of Nations jó játéknak ígérkezik, telis-tele csomó remek ötlettel. Elmondható róla mindaz, amit ilyenkor szokás elmondani: hogy Brian Reynolds megint nagyot alkotott, ah, de nagyon várjuk már, huh, ez fantasztikus stb. De megmaradnék inkább a józan őszinteségnél. Nagy durranás lesz belőle, ez látszik, már csak azért is, mert a Microsoft a kiadó. Sokat fogunk még róla olvasni, és ami a legfontosabb, jól fogunk vele szórakozni, ha majd megjelenik.

- Nyúl -
nyul@axelero.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

EVERQUEST II

Fejlesztő: Verant Interactive **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** everquest2.station.sony.com



3 földi éve már annak, hogy első karaktereim megszülettek Norrath-ban. Bizony, régen volt. Azóta rengeteg kalandban, felfedezésben, fejlődésben, örömben, bánatban és természetesen változásban volt részem. Ma már nem csoda az, hogy 14. szintű tolvajommal mélyvízi krokodilt ölök az Oasisban, míg e lények ellen 24. szintű druidám pár éve bizony elhalálozott volna, s a kis tolvajommal azonos szinten örülhetett, ha North Ro skarabeusait legyőzte (régi szép idők, emlékszel Tumm? :))). Apró változás, de fontos. És ez természetesen csak egy részlet. Norrath megváltozott, egymást érik a kiegészítők, ezek következtében pedig a bugok is. A program lassan olyan, mint egy toldott-foldott öltözet, amelyet szeretünk ugyan hordani, de be kell látnunk, bizony eljárt felette az idő. Érzi ezt a Verant is, ezért már a Ruins of Kunark megjelenése óta dolgozik a második részen, melyet hivatalosan idén májusban jelentettek be. Érdekes, hogy nem sokkal ezelőtt adtak hírt a készülő The Planes of Powerről, amelyet az idei év végére ígérnek, és főleg a magas szintű játékosoknak szánnak. (Bár ma már ez sem nagy dolog, ha valaki tudja, hol érdemes vadászni, bizony 2 hét alatt elérheti az 50. szintet, ami az alapprogramban a maximum volt, és akkoriban ha megláttunk egy ilyen szintű karaktert, szinte istenként tekintettünk rá.) A cég tehát próbálja megtartani a játékosokat addig is, amíg elkészül a folytatás, vagy legalább a SW Galaxies, bár ez utóbbi MMORPG sci-fi világban játszódik, tehát nem feltétlenül EQ utód.

Ígéretek földje. Mint kiderült, már második éve folyik az EQ2 fejlesztése, mégis a részletek bizony még titkosak, vagy még ki sincsenek találva. Konkrét információ az itt-ott elpottyantott hangzatos szövegekben nem sok van. A változtatások természetesen érintik a program egészét, hiszen a jelenlegi Norrath jövőjében játszódó EQ2 teljesen új, saját fejlesztésű 3D motort kap. A tartalmi változások felsorolásszinten: új varázslatok, küldetések, események, fegyverek, páncélok és egyéb tárgyak, megváltoztatott utazási lehetőségek (lovaglás, hajók és más, még meg nem nevezett járművek irányítása, sőt, birtoklása!), taktikát igénylő harcrendszer, forradalmi küldetésszisztéma, különleges varázslat- és skillrendszer. Igazán érdekes lenne ismerni a karakterosztályok struktúrájának változtatásait, ám sajnos erről még nem sokat tudni, csupán annyi bizonyos, hogy megjelenik a kereskedő típus is.

Amikor először léptünk Norrath földjére, ígérték, hogy a legaktívabb közösségek (guild) esetleg saját céhházat szerezhetnek a birodalom nagyobb városaiban. Nos, bár voltak erre alkalmas helyek, ebből sosem lett semmi. Az EQ2-ben már azt ígérik, saját otthon teremtésére is lesz lehetőségünk, ami bizony rengeteg kérdést vet fel, ám ezekre még nincs válasz.

Andrew Sites, az EQ2 producere hangsúlyozza a háttértörténet kidolgozottságát, amiben nem kételkedem egyetlen percig sem, mert ezzel eddig sem volt gond. Csoda, hogy még nem jelent meg a világban játszódó regény. Az epikus mese szerint a Végzet Korába kerülünk majd, amikor a már felfedezett helyek bizony részben megváltoztak, és számos eddig felderítetlen terület vár felfedezésre.

A külcsínt tekintve jómagam is csak a közreadott képekre támaszkodhatok, ami alapján nem dobom magam hanyatt (főleg nem a Dungeon Siege látványvilága után). Bár a karakterek megjelenésekor nem csupán arcot, hajat és szemet, hanem testalkatot is választhatunk majd, és láthatóan nagy gonddal készült minden egyéb részlet is, nem vagyok lenyűgözve. Szerintem ez kevés lesz, hiszen a program várható megjelenése 2003 vége... A minimum követelményben egyébként már most GeForce 3 szerepel, de ez egészen biztosan változni fog.

Norrath hősei. Mindazokban, akik már jó ideje tapossák e világ földjét, bizonyára felmerül a kérdés, mi lesz velük, illetve karaktereikkel. Most már bizonyos, hogy Norrath jövőjében ezek a kalandozók legfeljebb hősök emlékeiként szerepelnek, tehát nem vihetjük át őket a megújult világba. Mindössze egy pici fénysugarat hagytak e fájdalom feloldására, egy interjúban arról esett szó, hogy a családi nevek megtartásának és használatának különleges lehetősége merülhet fel (ennek jelentőségéről azonban nem esett szó), s minderről, illetve az egyéb részletekről a következő egy évben folyamatosan tájékoztatják a játékosokat.

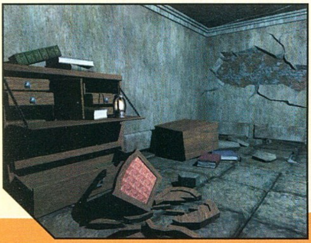
Szintén csak felszíni információ, de egyelőre azt mondják, nem tervezik az EverQuest szerverek bezárását a második megjelenésekor. Amíg a játékosok igénylik, mindkét világ párhuzamosan fut majd egymás mellett.

A valóság talaján maradva. Mindannyian tisztában vagyunk azzal, mekkora élmény az, amikor több ezer felhasználó együtt van egy szerveren, főleg ha az olyan játékélményt nyújt, ami mindannyiunk álma, vagy legalábbis olyasmi. Ám e ködös ígéretek még nem győztek meg arról, hogy az EQ2 lesz az, ahol újjászületnék, és ahová hívnám a barátaimat is. Bár John Smedley alelnök elmondása szerint az EQ2 fejlesztéseivel nemcsak növelni kívánják online játékosaik közösségét, hanem a végletekig feszíteni az ilyen típusú játékokban rejlő lehetőségeket (minden téren), ez még nem garancia semmire.

Konkrét információ viszont a lokalizáció: a program angol, francia, német, japán és koreai nyelven is megjelenik majd, és ígérik a helyi szerverek létrehozását is.

Mit tehetnénk hát? Várunk és figyelünk. A bétatesztet jövő év végére ígérik, s ebben elsődlegesen a Legends játékosok vehetnek majd részt, s őket követhetik azok a veteránok, akik már a kezdetek óta kalandoznak a birodalmakban...

Addig is marad Norrath jelene, annak minden hibájával és szépségével, hisz e birodalom így is oly hatalmas, hogy 3 év játék után is van még számos felfedeznivaló.



Lily
lily@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

Sea Dogs | Sims On Holiday | Heroes Of M&M IV | Dungeon Siege | Jedi Knight 2 | FIFA 2002 VB | Morrowind | Warlords BattleCry 2

3-2-1 Smurf........2 990
Airport Inc........1 990
Alice........3 990
Aliens vs Predator Gold...2 990
Aliens vs Predator 2........7 990
Alpha Centauri........2 990
Aquanox........10 990
Arcanum........11 990
Atlantis 2 H........2 990
Baldur's Gate 2........7 990
BG 2.: Throne Of Bhaal....7 990
Battle Isle Andosia War....2 990
Battle Realms........5 990
Black & White........12 990
B&W Creature Isle........6 990
Blair Witch Project 1........1 990
Blood Omen 2........10 990
Broken Sword 2........1 990
Bugdom........1 990
C&C Renegade........12 990
Caesar 3........2 990
Capitalism 2 H........9 990
Champ. Manager 3........1 990
Champ. Man. 00/01........3 990
Champ. Man. 01/02........8 990
Civilization 3........10 990
Claw........1 990
Clive Barker's Undying....3 990
Colin McRae Rally........1 990
Comanche vs Hokum........1 990
Commandos........1 990
Commandos 2........8 990
Conquest: Frontier Wars..4 990
Cossacks........10 990
Cossacks Art of War........7 990
Cutthroats........1 990
Dark Age of Camelot......10 990
Dark Reign 2........1 990
Desperados........6 990
Deus Ex........3 990
Diablo........2 990
Diablo 2........5 990
Diablo 2 Expansion........5 990
Disciples 2*........Jön
Dino Crisis........4 990
Disney: Atlantis........7 990
Aladdin: Nasira's Rev.....4 990
Donald Duck........4 990
Magical Racing Tour.......4 990
Monster's Inc........7 990
Toy Story 2........4 990
Doom Collect. (1+2+F)......4 990
Drakula H........6 990
Drakula 2 H........6 990
Dungeon Keeper Gold......2 990
Earthworm Jim 3D........1 990
Emperor:Battle for Dune 12 990
Empire Earth........9 990
Europa Universalis H........3 990
Evolva........4 990
Extreme Biker........2 990
F1 2002*........12 990
F1 Championship 2000 ...3 990
F1 Manager........3 990
FA PL Manager 2001........3 990
FA PL Manager 2002........8 990
FA PL Stars 2000........2 990
F/A 18 Korea........1 990
Fallout Tactics........7 990

FIFA 2000........3 990
FIFA 2002........12 990
FIFA 2002 World Cup......12 990
Fighting Force........1 990
Fly!........1 990
Ford Racing 2001........1 990
Gabriel Knight 3........2 990
Gangsters........1 990
Gangsters 2........3 990
Global Operations........12 990
Golem........3 990
Gorky 17 H........1 490
Grandia 2........9 990
Grand Theft Auto 2........1 990
Grand Theft Auto 3*........11 990
Grim Fandango........4 990
Ground Control Gold........2 990
Half Life........2 990
Half Life Gunman........2 990
Half Life Generations 3.....9 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Harry Potter........12 990
Heavy Metal FAKK2........1 990
Heroes of M&M 3........1 990
Heroes of M&M 4........10 990
Hidden & Danger Deluxe..1 990
Hitman........3 990
Hold hadművelet H........2 990
Homeworld........2 990
House Of the Dead........1 990
Icewind Dale........4 990

IL-2 Sturmovik........6 990
Imperium Galactica 2 H....2 990
Indiana Jones & IM........4 990
Knights & Merchants H....1 490
Kohan........2 990
Lego Racers 2........6 990
Madden 2001........3 990
Majesty........4 990
Mall Tycoon........1 990
Max Payne........7 990
Medal Of Honor........12 990
Messiah........4 990
Microsoft játékok:
Action Pack........11 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson
Age of Empires........3 990
Age of Empires 2 Gold.14 990
Age of E. Collection......19 990
Dungeon Siege........16 990
Flight Sim. 2002 Pro.....25 990
MechCommander 2........7 990
MechWarrior 4........7 990
MechW 4:Black Knights.7 990
Mech Collection (fenti 3) 19 990
Midtown 2+Motocross2..9 990
Pandora's Box (2. kiadás).5 990
Train Simulator........14 990
Zoo Tycoon........11 990
Mig Alley........1 990
Might & Magic 7........1 990
Might & Magic 9........10 990

Monkey Island 3........4 990
Monkey Island 4*........4 990
Mortal Kombat 4........1 990
Morrowind*........9 990
Myst Collection (1+2+3)..11 990
Myth 2 + Green Berets......1 990
Myth 3........11 990
Nagy Balhé H........10 990
Nations H........10 990
NBA 2001........3 990
Need for Speed 3........2 990
NHL 2001........3 990
NHL 2002........11 990
Oil Tycoon H........6 990
Oni........1 990
Pharaoh........2 990
Pizza Connection 2........4 990
Populous 3........2 990
PQ SWAT 3 Elite........2 990
Pro Pinball 1+2........1 990
Project Eden........7 990
Project IGI........3 990
Quake 1+2+3........11 990
Railroad Tycoon 2........1 990
Rally Trophy H........10 990
Rayman M. H........3 990
Red Alert 2........10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev.....6 990
Resident Evil 2........1 990
Resident Evil 3........2 990
Return to C Wolfenstein.11 990

Aliens vs Predator 2 | IL-2 Sturmovik | Supercar | Resident Evil 3

Shogun | Hidden & Dang. Dlx | Zeus | Kohan

Hold hadművelet | Imperium Galactica 2 | Europa Universalis | Settlers 4

Revenant........1 990
Risk 2........4 990
Rogue Spear: Black Th. ..4 990
Rune........1 990
Saga........2 990
Sakkmester........4 990
Screamer 4x4 H........2 990
Sea Dogs........7 990
Sega Rally 2........1 990
Sega Touring Cars........1 990
Serious Sam........1 990
Settlers 4 H........5 990
Sheep........1 990
Shogun........3 990
Sim City 3000........3 990
Sims........9 990
Sims Livin' It Up........6 990
Sims House Party........6 990
Sims Hot Date........6 990
Sims On Holiday........6 990
Soldier Of Fortune 2*......11 990
Sonic 3D........1 990
Soul Reaver........1 990
Spec. Ops. 2........1 990
Sports Car GT........2 990
Starcraft + Brood War*.....2 990
Star Wars Racer........4 990
Battle for Naboo........6 990
Force Commander........4 990
Galactic Battlegrounds ..9 990
GB: Clone Campaigns*.....Jön
Jedi Knight Gold........4 990
Jedi Knight 2........9 990
Phantom Menace........4 990
Rogue Squadron........4 990
Starfighter........9 990
X-Wing Alliance........4 990
X-Wing Collector's........4 990
Stronghold........11 990
Sudden Strike........5 990
Supercar........4 990
S.W.I.N.E. H........7 990
Theme Hospital........2 990
Theme Park, Inc........3 990
Theocracy H........1 490
Thief........1 990
Thief 2........2 990
Throne Of Darkness........7 990
Tiberian Sun*........3 990
Tomb Raider........1 990
Tomb Raider 2........1 990
Tomb Raider 3........3 990
Tomb Raider 4........3 990
Tomb Raider Chronicles..3 990
Tribes 2........2 990
Tropico H........7 990
Unreal Tournament........4 990
Vampire: Masquarade......1 990
Vészhelyzet H........1 490
Virtua Fighter 2........1 990
Virtua Tennis........9 990
Warcraft 2 B.net........2 990
Warcraft 3* ...(előrendelési akció!)
Warlords 3 Deluxe........1 990
Warlords Battlecry 2.......10 990
Wizardry 8*........Jön
World War 3 H........10 990
Worms 2........1 990
Zeus........2 990

TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK!

-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyűlő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk: 2% kedvezményt kapsz

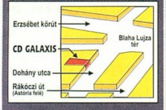
Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot: 3% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot: 5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

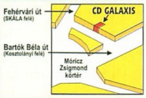
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

PC játékok, multimédia, DVD filmek, PS2, X-Box és GameCube játékok és kiegészítők

NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

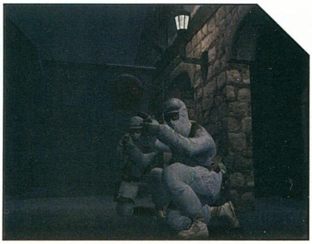
Fejlesztő: Red Storm Entertainment **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.raven-shield.com

Ha valamelyik PC-s játékból eladnak egymillió példányt, akkor arra azt szokták mondani, hogy „ez igen!", s kiadója valószínűleg odáig lesz a boldogságtól. Nos, ha a Rainbow Six sorozat összes eddig eladott példányát összeadjuk, akkor ez a szám az ötszörösére rúg az imént említettnek, úgyhogy azt hiszem, nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy felettébb sikeres sorozatról van szó. Az 1998-ban megjelent első rész óta két kiegészítő lemez és egy Rogue Spear nevezetű folytatás készült a Tom Clancy novelláiból ismert hősökről. A Szivárvány Hat elnevezésű terrorista elhárítással foglalkozó félkatonai szervezet irányításának népszerűsége soha nem csökkent, és a mai napig rengetegen hódolnak a játék internetes változatának.

Viszont azzal mindenki egyet ért, hogy az idő vasfoga mostanra már alaposan megrágta mindkét címet, a grafikus felület elavult, s a nemrég megjelent Ghost Recon hiába jó, de azért mégse Rainbow Six. Most viszont úgy tűnik, hogy a készítők újabb lépést tettek felfelé a szoftverfejlesztés lépcsőjén, aminek eredménye valószínűleg ismételten mindannyinkat levesz a lábunkról. A Raven Shield folytatja útját az eredeti elődök által kitaposott ösvényen, és lehetőséget ad arra, hogy újra összecsapjunk pár radikális terrorista egyénnel.

A program első és egyben legszembetűnőbb újdonsága a vadonatúj motor, amelyet idén még legalább fél tucat játékban fogunk viszontlátni: az Unreal Warfare. E két szó már eleve önmagáért beszél, hiszen rengeteget írtunk már róla, s az interneten fellelhető animációkat már valószínűleg jó páran megcsodálták közületek. A motor egyik sajátosságát, az életszerű fizikai hatásokat természetesen a Raven Shield is átveszi, aminek köszönhetően minden mindennel fizikai kölcsönhatásban lesz. A részletekbe pedig azt hiszem, nem szükséges belemélyedni: a képeken remélem, jól látszik, hogy a játékos-modellek, no meg a környezetet alkotó épületek és berendezések poligonszáma hatalmasat ugrott felfelé. A fémes felületek csillognak, a növényzet beleolvad a tájba, egyszóval minden olyan újdonság bekerül a szoftverbe, melyet a következő generációs engine tartogat számunkra.

Okosodj! Természetesen a külsőségek mellett a mesterséges intelligencia is megújul. Erre a legjobb példa társaink viselkedése lesz, akik mostantól nem csupán mögöttünk araszoló birkák lesznek, hanem tegyük fel, egy négyfős alakzatban minden irányból fedezni fogják a szakaszparancsnok hátát – azaz a mienket –, hogy a véletlen események ne tudják megzavarni a feladatunkat. Ha valamennyit már játszottunk hasonló programmal, akkor tudjuk, hogy az egyik legveszélyesebb terület számunkra (a lépcsőházak után) az ajtóbejáró. A különleges kiképzést kapott rendőri szerveket alaposan kioktatják erről, általában minden mozzanatuk előre tervezett, és minden tagnak megvan a saját feladata az ilyen esetekben. Sajnos mind ez ideig egyetlen játékban sem találkozhattunk olyan jól programozott MI-val, amely jól vette volna ezt az akadályt, de a Raven Shield más lesz. Társaink behatoláskor a szoba minden sarkát szemmel tartják, és – ahogy mondani szokták – nem csupán ajtóstól rontanak a házba. Lépésről lépésre követik az előre megtervezett műveletsort, s ennek köszönhetően igyekeznek nem egyenként belegyalo-



golni a biztos halálba (ahogyan azt a Rogue Spearben sokszor tapasztalhattuk).

Persze eközben ellenfeleink, no meg a túszok sem fognak tétlenül ácsorogni a pályán. A rosszfiúk többféle viselkedési morált ölthetnek majd magukra, és a helyzettől függően reagálnak a jelenlétünkre. Lesznek köztük olyanok, akik soha nem adják fel, olyanok, akik társaiknak kiabálnak segítségért, vagy olyanok, akik egyszerűen magasba emelik kezüket, és belátják, hogy semmi esélyük ellenünk. Ezeket a gazfickókat egyébként megbilincselhetjük, hogy nehogy meggondolják magukat. Sőt, olyan is megtörténhet, hogy megpróbálnak időt nyerni társaiknak, akik eközben például élesítenek egy bombát. Rossz hír, hogy a csapatmunka nem csupán a mi kis kommandónkra, de a terroristákra is jellemző lesz.

Ráadásul miközben életünk kockáztatásával kemény küzdelmet folytatunk pár szerencsétlen fickó megmentéséért, gyakran maguk a túszok is megzavarhatnak minket a saját kimentésükben. Ha például berontunk egy terembe, ahol túszok és terroristák vegyesen tartózkodnak, megeshet, hogy a stressz kihozza belőlük a legrosszabbat, és ujjongva rohannak megpillantott megmentőik karjaiba – miközben nekünk épp tűzharcot kellene folytatnunk. Az is lehet, hogy lehúzzák fejüket az ölükbe, megpróbálnak elmenekülni, vagy egyszerűen csak ülnek a helyükön.

Gyarapodj! A fegyverek számával sosem volt gond az előző részekben, és a Raven Shieldre se lehet majd panasz e téren. Az arzenálunk 57 különböző karabélyból, gránátból és pisztolyból fog állni, amit azt hiszem, nyugodtan nevezhetünk bőséges kínálatnak. A listán szereplő egyik legérdekesebb újdonság a hőképet adó berendezés lesz, melyet csak mesterlövész puskára erősíthetünk. Segítségével 1-2 méteres távolságig „átláthatunk" a vékonyabb falakon, aminek köszönhetően lövészeink szerepe átalakul, s nem csupán egyszerű gyilkoló gépek lesznek, hanem a felderítésben is fontos szerepet játszhatnak. Megújulnak az éjjellátó berendezések is. Tehát ha felvesszük ezeket a drága ketyeréket, nem csupán annyi történik, hogy minden átváltozik zöldbe, hanem erős fény hatására rövid időre akár meg is vakulhatunk.

Sajnos még korai lenne többet mondani programról, hiszen szinte minden más csak találgatásnak tűnik. Jelen pillanatban úgy néz ki, hogy a program története Dél-Amerikában játszódik, de még ez is változhat. Egyelőre 15 küldetést terveznek 12 helyszínen (más napszak és időjárási körülmény között is meglátogathatjuk ugyanazt a helyet). A pályák még igen sivárak, szerényen berendezettek, alig-alig fedezhetünk fel bennük valamit, de mint sok más, idővel ez is kialakulhat. A küldetések előtt megszokott tervezéssel foglalkozó rész is nagyon kezdetleges állapotban van, ezért arról sem lehet túl sokat mondani, legfeljebb csak annyit, hogy megmarad, és jóval barátságosabb lesz.

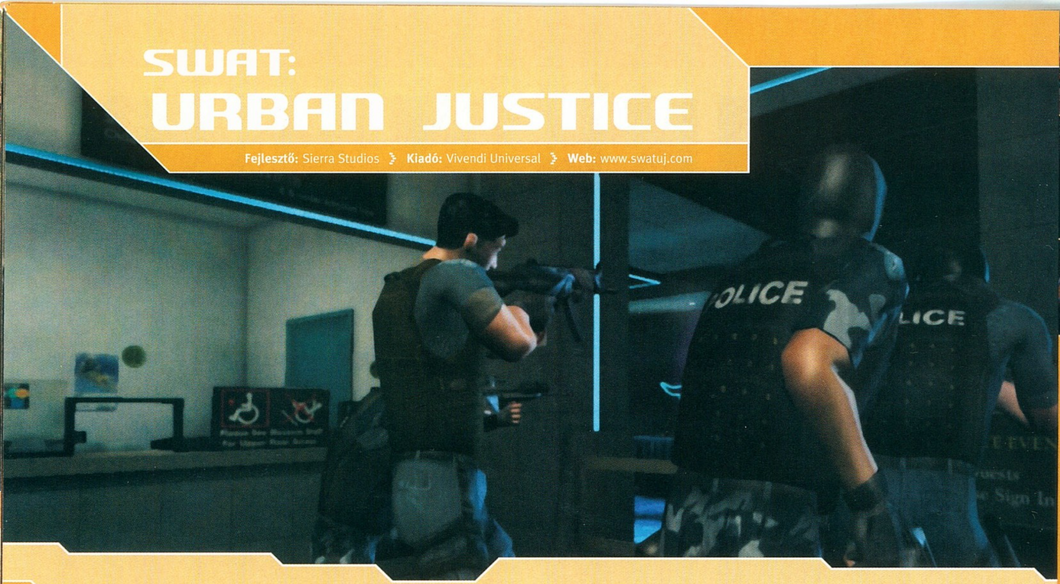
Viszont egy dolog biztos: ha a Raven Shield idén télen valóban megjelenik, akkor forradalmasíthatja a taktikai lövöldözés világát. Reméljük, hogy sikerül majd neki, s azt is, hogy hamarosan többet is megtudhatunk róla.

Chris
chris@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

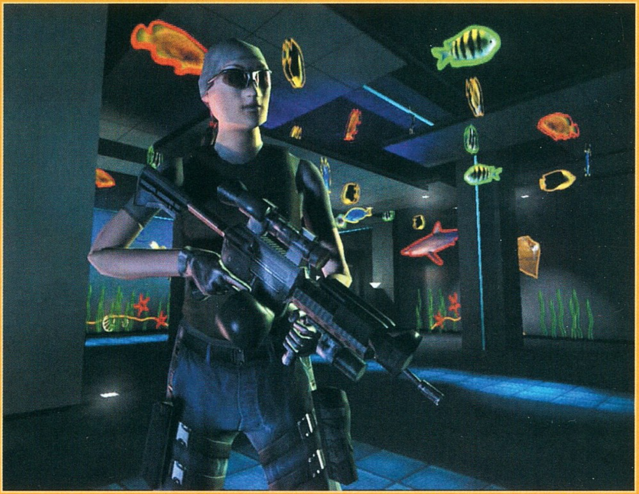
SWAT: URBAN JUSTICE

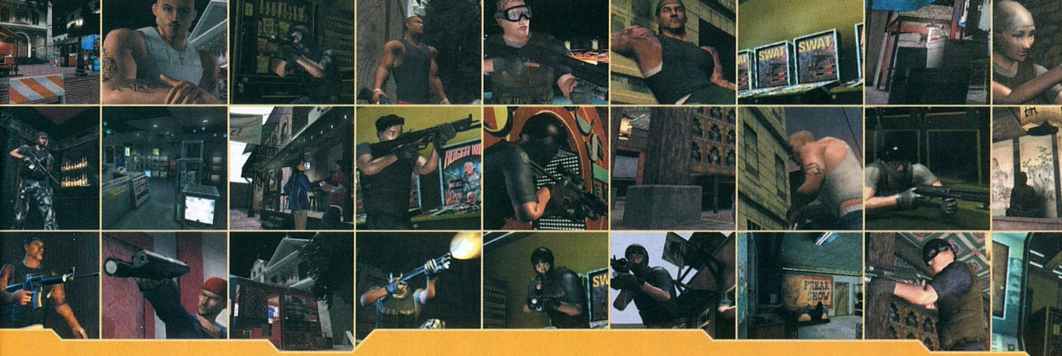
Fejlesztő: Sierra Studios **Kiadó:** Vivendi Universal **Web:** www.swatuj.com



Úgy tűnik, idén ősszel az akciójátékok kedvelői nem panaszkodhatnak. A közelgő E3 kiállításnak köszönhetően jobbnál jobb nevek repkednek a levegőben, melyek közt a hozzáértők azonnal felfigyelhettek a következő SWAT játékra is, mely annak ellenére, hogy nem viseli a négyes számot a címe mellett, követi a sorozatra jellemző kivételes minőséget. A kezdetekben Police Quest néven futó trilógia harmadik része a kétezredik év őszén jelent meg, de sajnos kiadója szerencsétlen időpontot választott a piacra dobásához, s a program – hiába is volt mestermű – egyszerűen eltűnt az akkori óriások tengerében. Reméljük, hogy ezúttal nem így lesz.

Az első lényeges dolog, amelyet az UJ-ról meg kell jegyeznünk, a névváltoztatással kapcsolatos. Sokan tették már fel azt a kérdést, hogy miért volt erre szükség, a válasz pedig rámutatott a rövid, de tömör lényegre: „hogy jobb játékot készítsünk". A készítők ugyanis félig-meddig elvetették az eredeti SWAT licencet, és olyan újításokat hoztak a színre, melyek a valódi Los Angeles-i különleges osztagban nem fordulhatnak elő. Ilyen „apróságok" például a hölgyek megjelenése (a SWAT-ben ugyanis nincsenek nők, de a kiadó is határozottan ragaszkodott ehhez), vagy az előző részben a fegyverek jó néhány játékos által kritizált mennyisége. Remek példa az egyik képen is megfigyelhető tárgy, a pajzs is, melyet a SWAT ugyan nem használ, de hamarosan több FPS-ben is üdvözölhetünk majd – elsőként például a Condition-Zeróban. Persze, ijedelemre semmi ok, hiszen e játék elkészítésben is segédkeznek olyan rendőrtisztek, akik már megjárták a kőkemény kommandósok útját, így hát szakértői véleményből valószínűleg nem lesz hiány. Úgy tűnik, hogy ezúttal valóban a játékosok érdekeit veszik figyelembe, személyes megérzésem azt súgja, hogy semmi ok az aggodalomra: az élethűség apróbb elvesztése valóban javíthat a múlt számos hiányosságán, amin sajnos a SWAT 3 keservesen elvérzett (már ha az eladásokat vesszük figyelembe).





A játékmenetet érintő tulajdonságok mindegyikére jellemző lesz a gyorsabb, hatásosabb, könnyebb használat, amire remek példa az utasítások kiadásának menete is. Ha közületek akadnak olyanok, akik játszottak a harmadik résszel, valószínűleg emlékeznek még erre a körülményes parancsolgatásokkal járó valamire, ami igencsak lelombozta az akcióra éhes Quake-rajongók hadát. Az Urban Justice-ben olyan parancsok jelennek meg, mint például a „breach to contact", amikor is partnereink folyamatosan addig haladnak szobáról szobára, amíg valakibe bele nem botlanak. Másik hatékony utasítás lesz még a „Probe to breach point" is, amelyet ha kiadunk, tisztjeink végigkutatják az egész szintet egészen a lépcsőfeljárókig. Úgy tűnik, hogy ezzel együtt a csigalassú behatolások ügymenete is felgyorsul. Jóval határozottabb, dinamikusabb, látványosabb berobbanásoknak lehetünk majd szemtanúi rendőreink részéről, amit leginkább a felturbózott MI-nak köszönhetünk.

A bűnözők és az akcióban résztvevő rendőrök mellett hús-vér alakot öltenek az úgynevezett trailerek is. Ők voltak azok a láthatatlan rendőrségi egyének, akik eltávolították a már megbilincselt személyeket a helyszínről – legyen az akár civil, vagy lefegyverzett terrorista. Ez oly módon működött, hogy amíg mi kicsiny kommandókkal odébb kószáltunk, 10-David jelezte, hogy a gyanúsítottat őrizetbe vettük, szép munka volt. Ennek egyetlen szépséghibája – miszerint ebből semmit se láthattunk – most végre szertefoszlik. Olyannyira, hogy ezek a háttérben működő szervek nemcsak jelen lesznek, de akár meg is sérülhetnek a bevetések során.

A műveletekhez szükséges fegyvereinket a szokásos arzenálból válogathatjuk ki. Akad itt kérem minden, amit valaha valahol is megismerhettünk, az egész H&K sorozattól kezdve (MP5, MP5sd, G3, G36) egészen az orosz Kalasnyikovokig bezáróan tucatnyi géppuska, pisztoly és gránát, melyek végleges számáról még nem igazán lehet mit tudni. Viszont annyi már bizonyos, hogy mindezekre a pusztítókra a küldetések előtt különböző extrákat szerelhetünk fel. Minden fegyverhez 6 felfüggesztési pont fog tartozni, ahova hangtompítót, látcsövet, extra lőszert vagy akár zseblámpát is szerelhetünk. Ennek a hatásos fejlődésnek hála, szinte végtelen számú karabéllyal és egyéb oldalfegyverrel vehetjük fel a harcot a rivalizáló bandákkal.

Ezen kívül természetesen ruházatárunkat is kibővítik. Ezúttal nemcsak előre összeállított egyenruhákat próbálhatunk fel, hanem könyök- és térdvédőt, sisakot és napszemüveget is pakolhatunk bűnüldöző testrészeinkre. Igaz ugyan, hogy mindennek meglesz az ára is, ugyanis ha nem spórolunk a kilókkal, alaposan felmálházott embereink lassabban lesznek képesek mozogni a terepen. És itt jön a képbe a programnak még egy határozottan jó tulajdonsága! Ugyanis az akciók alatt ezeket a felszereléseinket akármikor eldobálhatjuk, ami önmagában nem sok újdonságot jelent, de ezáltal akár könnyíthetünk is magunkon, és ismét tempósabbá válhatunk. Ezeket az elpotyogtatott cuccokat aztán bármikor újra magunkhoz vehetjük, de nem árt arra is odafigyelni, hogy ellenfeleink is megkaparinthatják, sőt, használhatják őket.

Ami pedig mindezt képernyőre varázsolja, az az úgynevezett Takedown nevezetű motor lesz, amelyet csak erre a célra fejlesztenek a programozók. Igazi sajátosságait a közeli képek remekül vázolják. A karakterek több mint 5000 poligonból épülnek majd fel, s egyedi, eddig sosem látott szájszinkronnal fognak megszólalni. Ezek a szereplők 29 különböző sebesülési zónára lesznek felosztva, ami megközelíti a mai napig etalonnak számító Soldier of Fortune 2-ben dolgozó Ghoul rendszert, melyben a találatok majdhogynem pixelről pixelre láthatók. Ezenfelül megmarad a SWAT 3-ból jól ismert „töltény-áthatolással" kapcsolatos pozitívum is, aminek hála ismét átpufogtathatunk a falakon és egyéb könnyebb szerkezeteken. Ennek a tortának a tetejére pedig a Worldcraft nevű pályaszerkesztő különleges változata jelentheti a habot – amelyet ismételten mellékelni fognak a programhoz.

Egyszóval úgy tűnik, újabb izgalmas folytatással leszünk gazdagabbak az idén. Azt még korai lenne megjósolni, hogy a karácsonyközeli túlkínálatból a SWAT Urban Justice, a Raven Shield, vagy esetleg egy titokzatos harmadik fogja elvinni a pálmát, de azt már most leszögezhetjük, hogy olyan szoftver készül a Sierra Studios berkeiben, amely sokak számára jelenthet majd felhőtlen szórakozást a hideg téli estékre. De addig is irány a strand! :)

Chris
chris@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

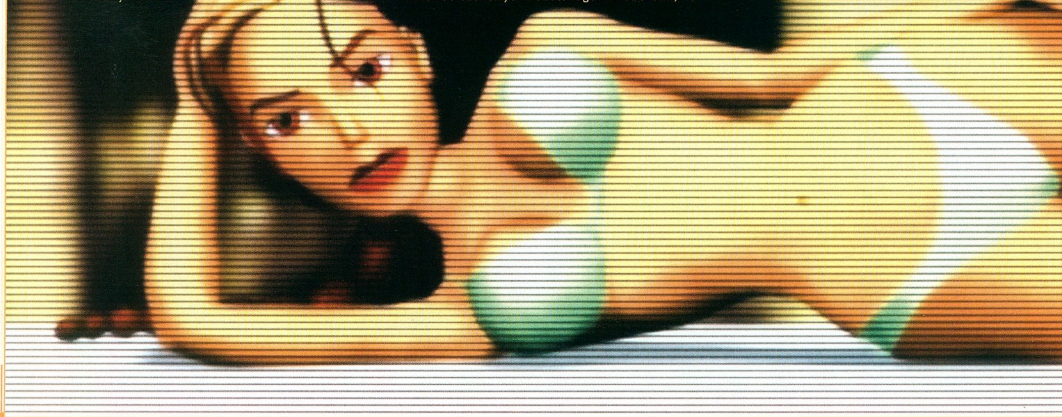
Fejlesztő: Core Design › **Kiadó:** Eidos Interactive › **Megjelenés:** 2002. november 15.

Szomorú karácsonyunk volt tavaly: 1996 óta ez volt az első olyan Szenteste, amikor nem tehettünk újabb Tomb Raider-játékot a fa alá. Azóta eltelt újabb hat hónap, Lara Croft már másfél éve szabadságon van, érthető hát, hogy a rajongók elkezdtek aggódni. A szemrevaló Indiana Jones-utánzat legutóbbi szereplése a Tomb Raider Chroniclesben amúgy sem volt megnyugtató, minden jel arra mutatott, hogy az Eidos-Core Design duó komolyan gondolta a negyedik rész (Last Revelation) utolsó jelenetét: Lara meghalt, maga alá temette egy piramis, béke idomaira. Én egy percig sem hittem el ezt a csúfos véget, nem tudtam elképzelni, hogy egy profitorientált kiadó a piaci farkastörvényeknek ellentmondva éppen az aranytojást tojó tyúkról nem akar lehúzni újabb rókabőröket (hiába, képzavarban verhetetlen vagyok). Idén márciusban aztán az Eidos a kételkedőket is lecsitította, amikor bejelentette, hogy Lara élt, él és élni fog, s már csak novemberig kell várnunk arra, hogy újra „tombolhassunk".

Para Croft. S hogy miért nem jelent meg tavaly Tomb Raider-játék? Nos, úgy tűnik, hogy a Core Design fejlesztői ezúttal tényleg megteszik azt, amit ígérgetnek már egy ideje, és végre gatyába rázzák az álmos klónok sorozatává degradálódott Tomb Raider-szériát. A Next Ge-nerationként, azaz Következő Generációként is emlegetett Tomb Raiderek első képviselője a másfél éve készülő TR: The Angel of Darkness lesz, s ebből a címből („A Sötétség Angyala") már sejteni lehet, hogy például a hangulat sokkal komorabb lesz, mint az előző részekben. Lara ugyanis hiába jut ki végül az összedőlt piramis néhány tonnányi köve alól (amúgy igen kíváncsi vagyok, hogy a készítők hogyan magyarázzák majd meg ezt a csodálatos menekülést), rögtön bajba kerül. Egykori pártfogója, Verner Von Croy munkamegbeszélésre hívja magához, de miután hősnőnk látogatást tesz nála, az öregurat meggyilkolják, a rendőrség pedig Larát gyanúsítja a tett elkövetésével. A formás régészmaca tehát ezúttal nem ősi kincsek környékén véletlenül nagy létszámban lébecoló vadállatokkal fog megküzdeni, hanem a vád alól próbálja tisztázni magát – legalábbis a játék első epizódjában.

Műfajtalankodás. Merthogy az Angel of Darkness három nagyobb fejezetből áll majd, s ezekben a készítők egy kicsit kísérleteznek is a dramaturgiával és a műfajokkal. Az indító blokk leginkább egy kalandjátékhoz fog hasonlítani, hiszen Setét Larának nyilvánvalóan nem derékmagasságban kaszáló Uzi-sorozatokkal kell meggyőznie a hekusokat az ártatlanságát illetően, hanem szép szóval és bizonyítékokkal. Éppen ezért az első felvonásban az akció visszaszorul a tárgyhasználat, a kutatás és a nagy mennyiségű párbeszédek javára. A második játékrész a klasszikus Tomb Raider-feelinget hozza majd, amelyben Miss Croft végére jár a Von Croy által adott utolsó megbízásnak, és egy titokzatos ügyfél, a gyanús Eckhardt úr kérésére régi festmények nyomába ered. Végül, a befejező fejezet forradalmi újítást vezet be, ugyanis a harmadik epizódnak – micsoda szentségtörés! – nem a szexi sírrabló lesz a főszereplője, hanem Lara spanja és alkalmi üzlettársa, Kurtis Trent. Kurtis amolyan „először üt, aztán lő, aztán kérdez" típusú fazon, ezért neki egy a második játékrészhez hasonló, de annál akciódúsabb, egyben rejtvényben szegényebb vesszőfutásban kell helyt állnia.

Nőstényördög a részletekben. A koncepció változásait a részletek is követik: a már említett borongósabb hangulat mellett a helyszínek is más élményt nyújtanak majd. Ebben a kalandban ugyanis nem elhagyatott műemlékek és kitalált, misztikus szentélyek között fogunk kóborolni, hanem ma is aktív nagyvárosokban, mindenekelőtt Párizsban és Prágában (remélem, ezek nem lesznek olyan néptelenek, mint amilyen a második rész Velencéje volt). Természetesen a legfontosabb részlet, Lara személye sem úszhatta meg az átalakulást. Poligonjai megtízszereződtek, a modell 500 helyett 5000-ből fog állni (megjegyzem, nagyon itt volt az ideje már ennek a változtatásnak), és anatómiailag is helyre rakják a hölgyet. Croft kisasszony tehát nőiesebb lesz, mint valaha – különösen tüdőben, mert ugye az ékes mell egyáltalán nem mell-ékes kérdés a kebelbarátok számára. Ráadásul, a türkiz színű top eltűnik, és hősnőnk ezentúl félmeztelenül vág neki a küldetéseknek. Bocs, csak vicceltem (hehe, szinte hallottam,



amint huszonötezer Guru-olvasó pulzusa ugrik a duplájára...), természetesen lesz ruha Larán, de elegánsabb fekete sportdressz váltja fel a kékeszöld felsőrészt, mint ahogy a drapp rövidnadrág is sötétebb, olajzöldes tónust kap. A kislányosan pimasz arcvonások is átrendeződtek egy kicsit: érett, felnőtt, ám továbbra is dögös hölgy bolygatja majd meg a játékosok adrenalin- és hormonháztartását, a bővebben mért szemfesték pedig kifejezetten „végzet asszonya"-külsőt kölcsönöz Lara fizimiskájának. Az eddigiekből következtetve úgy tűnik tehát, hogy a Core Design az életszerűségre törekedett, és ezúttal nem engedte elszállni a tervezőket – Tomb Raider-játék még soha nem volt olyan földhözragadt, mint az Angel of Darkness. Persze, ez nem biztos, hogy rossz, sőt! A komolyabb stílus lehetséges lépcsőfok a Lara-programok evolúciójában. Klón helyett talán most átgondolt, de ami ennél is fontosabb, továbbgondolt játékot kapunk.

Reformprogram. Az alapvető játékelemek is igazi folytatáshoz méltóan bővülnek. A kezdeti 30 darab különböző mozgás helyett az Angel of Darknessben már körülbelül 150 féle tornagyakorlat gyönyörködtet bennünket, ráadásul Miss Croft a környezethez igazítja majd az attrakcióit (például, más helyzetű létrákon máshogy fog felmászni). További pluszként Kurtis mozgás- és fegyvertára néhány apróságban különbözni fog Laráétól: a két Beretta helyett például Kurtis valami „négyélű diszkoszt" fog hurcolászni, de hogy ez micsoda, annak csak Eidos a megmondhatója. A legnagyobb játéktervezési újdonság azonban kétségtelenül az RPG-elemek bevezetése és megoldása. Nem, szó sincs arról, hogy Lara baba mindenféle szerepjáték-statisztikákat és paramétereket kapna, bár gondolom, például a mellbőségére mindenki kíváncsi lenne (egyébként 87D-s cicifixet hord a szentem). A karakterfejlődést játék közben fogjuk észrevenni, ugyanis a valahol a háttérben számolt tapasztalati pontok hosszabb ugrásokban, nagyobb erőben vagy gyorsabb futásban mutatkoznak meg, s ezeknek köszönhetően hősnőnket egy idő után olyan helyekre is eljuttathatjuk majd, amelyeket korábban képtelen volt megközelíteni. A kalandelemekről pedig már említést tettem, de egy apróságra még mindenképpen érdemes kitérni: a hírek szerint rengeteg mellékszál lesz a játékban, a teljes elérhető játékidő 40%-át ezek fogják kitenni – hát, ilyet sem láthattunk még Tomb Raider-programban...

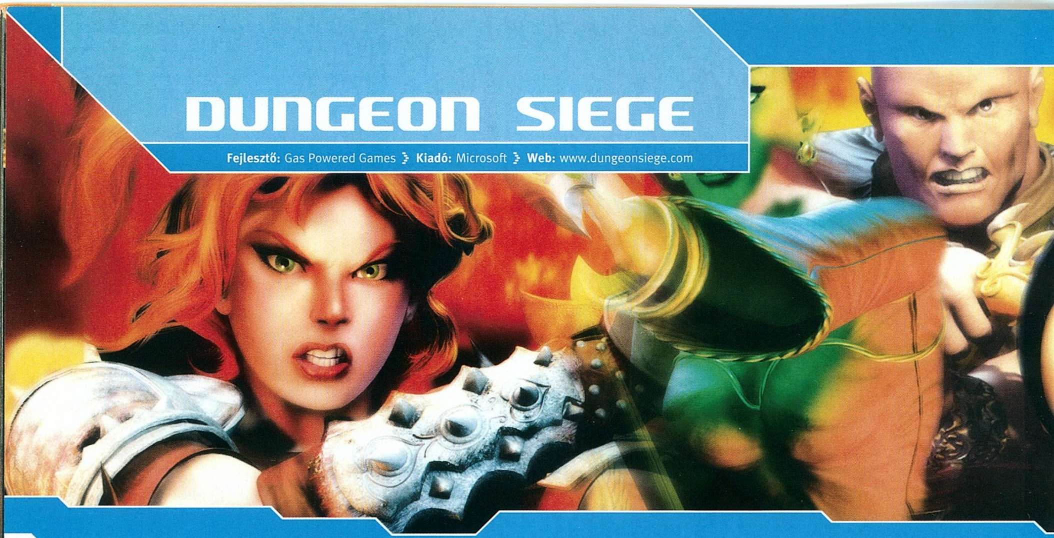
Laranyoskám. Persze, mindez mit sem érne, ha a régi engine zakatolna a játékban, ám a fejlesztők „de most aztán már tényleg" új motort készítenek a programhoz. Ehhez képest szinte semmit nem árulnak el róla, ami azért picit gyanús. Pletykák és ködösített interjúk szólnak a képernyőn egyszerre mutatott százezres nagyságrendű poligonszámról, festői szépségű grafikáról és GeForce3-optimalizálásról, ám az E3-ig fenntartással kell kezelnünk ezeket az infókat. Már csak azért sem árt az óvatosság, mert a PC-s és a PS2-es verziót egyszerre programozzák, ugyanazt az engine-t igazítják a két játékhoz. Reméljük, ez nem látszik majd meg butított funkciók formájában a PC-s programon, elvégre a Core Designnak nagy tapasztalata van a multi-platformos fejlesztésben. Ha ezzel sem okoznak csalódást nekünk, egészen biztosan príma játék elé nézünk. És akinek még mindig nem lenne elege a Tomb Raiderekből, az örüljön, mert a készítők írattak egy 10 fejezetből álló regényt, amelynek cselekményét négy Tomb Raider játékban óhajtják elmesélni. Az Angel of Darknesst követő második (összesen a hetedik) részt már készítik is, 2003 második felében számíthatunk rá. Ráadásul jövő nyáron Angelina Jolie ismét domborít egy Tomb Raider filmben, úgyhogy a pár hónapja még gyászoló játékosoknak egészen biztosan nincs miért aggódniuk. Az eddigi Tomb Raiderek és kiegészítők 1996 óta a különböző platformokon összesen 30 millió példányban keltek el. Ez az az érv, amelyik miatt az Eidos minden leomló piramistól megóvja majd mindenki kedvencét. Lara Croft élt, él és élni fog. Ámen.

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

DUNGEON SIEGE

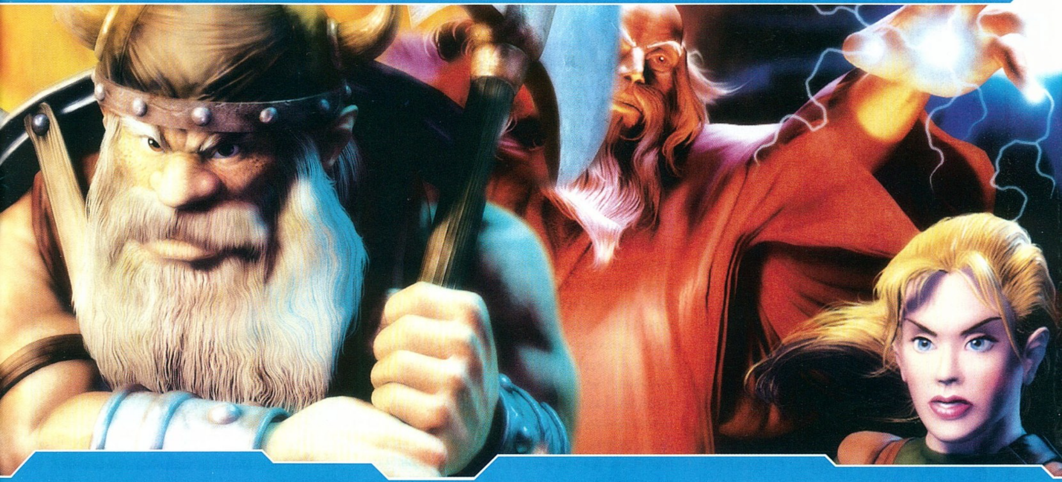
Fejlesztő: Gas Powered Games **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.dungeonsiege.com



A Könnyek síkságának közelében találhatod meg Ehb ifjú királyságát, az egyik legfiatalabb országot a birodalmakban. A területet komoly erődítmények gyűrűje és maga a 10. légió óvja, ezért mindeddig sikerült megvédeni Ehbet a portyázó hordáktól és a fenyegető inváziótól is.
A mindössze háromszáz éves múltra visszatekintő királyság területe és kultúrája igen változatos, hitüket tekintve a lakosok többsége Azunait, az Agallan hegycsúcsok ősi istenét imádja. Ehb szívében található a Droog nép városa, akiket elfogadtak, annak ellenére is, hogy bizony olykor ellenségesen viseltetnek a többi kultúra iránt. Az országról különösen fontos tudni, hogy Meriknek köszönhetően a lakosok – aki a 10. légió varázslója – a mágiát sokkal inkább tolerálják, mint máshol a birodalmakban.
Ehb még túl ifjú ahhoz, hogy hősi korok dicsőségét mutathassa fel; történelmének kezdeteit éli, s a királyságra most nehéz idők várnak, olyan kor köszönthet be, melyben egyszerű farmerek is hősökké válhatnak...

Megérkezett végre a Dungeon Siege, és bizonyára mondanom sem kell, milyen lelkesen ugrottam fejest újra Ehb királyságának születő történelmébe. Már első pillanatban örömmel tapasztaltam, hogy a bétaverziók hibáit kijavították, a játék végre olyan, amilyennek lennie kell, egyedül a történet lóg ki a sorból, bár megfogalmazódott bennem a kérdés, mennyire kell egy hack'n'slash programnak az izgalmas és szövevényes sztori. Végül arra jutottam, hogy igenis szükség lett volna jobban kidolgozott és aktívabb részvételt kívánó mesére, de e nélkül is óriási élmény volt a Dungeon Siege, igaz, valóban inkább szörnyostrom, szerepjátékhoz sok köze nincsen, hiszen kezdéskor választhatunk egy karaktert (illetve annak megjelenését, korlátozódva az emberi fajra), de hamarosan nyolctagú csapatot kell vezetnünk a támadóktól nyüzsgő területeken át egészen Ehb kastélyáig...

Játszhatóság mindenek felett. Chris Taylor büszke lehet magára, oly sokszor fennen hangoztatott célja megvalósult. A programban a játszhatóság (no és persze a látvány) van maximálisan előtérben. A szabadság jegyében készült „non-loading" rendszer biztosítja, hogy egyetlen egyszer sem kell ujjainkkal dobolva várnunk, míg a következő helyszín betöltődik. Gördülékenyen, szinte észrevétlenül kerülünk az új pályarészekre, a felszínen ebből csupán annyit veszünk észre, hogy a környék megváltozik, s üzenet érkezik, hogy beléptünk x területre. Tökéletesen működik ez még a multiplayer módban is, ahol teleportálási lehetőség, illetve különleges liftrendszer biztosítja az egyes övezetek közötti gyors kapcsolatot. A kezelőfelület és a parti irányítása szinte már túlzottan is egyszerű, a Gas Powered Games annyira a kezünk alá dolgozott, hogy pillanatok alatt megtalálunk mindent, és szinte alig marad tennivaló. A képernyő legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el, balra fent karaktereinket találjuk meg, lent a pillanat állj, a gyógyitalok és az üzenetek kapnak helyet, míg jobbra fent az iránytű, lent pedig a csapat irányítását szolgáló ikonok vannak. A karaktereink (mindegyik egyszerre!) az 1 (közelharc), 2 (íj), 3 (mágia 1), 4 (mágia 2) gombra automatikusan váltanak a megfelelő jártasság használatára egészen addig, míg ezt nekünk tetsző módon át nem konfiguráljuk (lásd Tippek és trükkök). Amennyiben olyan zsákmányt ejtenénk, amelyet emberünk viselhet, illetve használhat, és az adott hely éppen üres, akkor automatikusan használni fogja a tárgyat (pl. a fegyver a kezébe kerül, a ruhát felveszi stb.) Igaz, a varázslatokat nem írja azonnal a könyvbe, de ezt könnyedén megtehetjük egyetlen jobb klikkel. Később majd figyelni is kell erre a nagy automatizmusra, mert ha valamelyik karakter elhalálozik, és felélesztjük, akkor a szétdobált holmikat nem feltétlenül a megfelelő módon veszi fel, mert ő azt kapja magára, amit előbb megtalál. (Érdemes ilyen esetben kizárólag a felélesztett embert kiválasztani, majd Z-vel utasítani, hogy szedjen fel mindent, végül átnézni, rendben van-e a felszerelése, vagy van, amit cserélni kell rajta. Ha esetleg többen meghalnak, sokszor egy-



szerűbb betölteni az előző játékállást.) Az iránytű nagyban segíti majd a tájékozódásunkat, hiszen ahhoz, hogy mindent felfedezzük, gyakran lesz szükség forgatásra, zoomolásra, és ilyenkor könynyű lenne összezavarodni, hol is vagyunk, és merre is mentünk eredetileg. Mindezek mellett a legtöbb NPC elmondja, mit milyen irányban keressünk (többjátékos módban ez még jellemzőbb), s az irány követésével így tutin nem lesz gond.

A kezdeti lelkesedés után volt egy időszak, amikor kissé untam az egészet, s ekkor főleg a térképen játszottam, hiszen itt is látható minden, ami fontos (karakterek, ellenfelek, zsákmány, útjelző tábla, NPC), és sokkal könnyebb tájékozódni. A teljességhez azonban hozzátartozik, hogy ebben a módban egyrészt kimaradunk a fantasztikus látványból, másrészt nem látszanak a hordók, ládák és egyéb, olykor kincseket rejtő tárgyak sem. A későbbiekben már csak a nehezen átlátható részeken (főleg sűrű erdőkben) meneteltem térkép módban, mert hiába válik átlátszóvá a zavaró, képbe lógó tereptárgy, ott valahogy mégis zavaros volt minden. Hasznos a térképet megnézni akkor is, ha eltévedtünk vagy minden területet a legapróbb részletekig be akarunk járni. Igaz, így a 20-30 órás végigjátszási idő jelentősen megnövekedhet.

A gyorsaságot és a kényelmet szolgálják a stratégiai játékokat megszégyenítő mennyiségű, konfigurálható gyorsbillentyűk is. Ezeknek részletes leírását a kézikönyvben megtalálod, panaszra nem lesz okod, mindent meg tudsz velük oldani!

Az egyszerűséghez kapcsolnám végül azt a tényt is, hogy minden karakterünk automatikusan futni fog. Nem andalognak, és nem is kell őket futó módba „kapcsolni", s mivel nincs állóképesség, így ez gyorsítja a játékmenetet minden egyéb tényező befolyásolása nélkül.

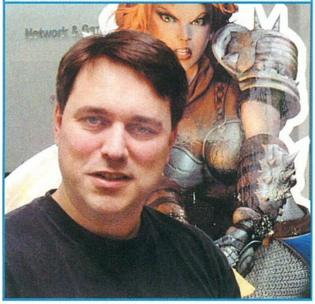
RPG nyomokban. Túlzás lenne a Dungeon Siege-et szerepjátéknak tekinteni. A kezdeti karaktergenerálás is mindössze annyiból áll, hogy kialakítsuk emberünk kinézetét, ami meg majdnem értelmetlen, hiszen hamarosan páncélokat fog viselni, így az alapruházata és frizurája nem is látszik majd, csupán közeli nézetben a bőrszíne és az arca... Többjátékos módban választhatunk csontvázat vagy törpét is, de lényegében ugyanez a helyzet. Az induló karakterek alaptulajdonságai megegyeznek (10-10-10), s csak rajtunk múlik, milyen irányba fejlesztjük őket.

Szerepjátékká esetleg mi magunk tehetjük a programot, ha például multiplayer módban kijátsszuk karaktereinket, bár azt hiszem, ha valaki ilyen ambíciókat dédelget, az inkább várja meg a Neverwinter Nightsot.

A szintlépések automatikusak, a pontokat nem kell elosztanunk, minden megy a maga útján annak függvényében, hogy melyik jártasságunkat fej-

CHRIS TAYLOR

A Dungeon Siege designeréről és nem utolsó sorban a Gas Powered Games elnökéről már sokat írtunk, így most inkább nem ismételném magunkat. Újdonság viszont, hogy Chris Taylor nemrégiben egy interjúban azt nyilatkozta, tisztában van azzal, hogy a sztori nem eléggé kidolgozott, tudatosan fordítottak több figyelmet a játékot meghajtó engine-re és a látványvilágra. Szerinte a Dungeon Siege 2.0-ban (!) már nem lesz ilyen gond. Ám amikor a „merre tovább" kérdés elhangzott, egy forradalmi RTS-t jelölt meg, és nem a DS folytatását...

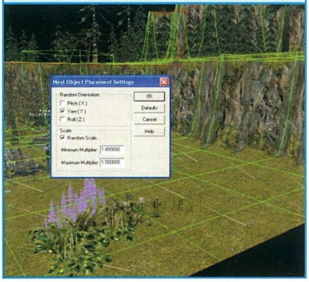


SIEGE EDITOR

A Gas Powered Games csapata jelenleg is teljes erőbedobással dolgozik a program 1.1-es update-jén és a Dungeon Siege Tool Kiten. A Siege Editor béta verziója éppen e cikk leadásának napjaiban került fel az internetre. A teljes DSTK-ben nem csak a Siege Editor szerepel majd, hanem a Siege University is, természetesen a hozzá tartozó eszközökkel és dokumentációval együtt. A teljes szerkesztőcsomaggal a játék közel minden aspektusa beállítható lesz.

A 2002. május 10-én kiadott béta segítségével már generálhattok is pályákat, amelyet több mint 200-féle szörnnyel népesíthettek be, 150 NPC közül választhattok, akár 1200 tárgyat használhattok, beállíthatjátok a fényeket, hangokat, és számos apró részletet (támadások, filmbejátszások stb.).

Néhány izgalmas Siege Editorral készülő cím: Fallout Siege, Asylum, Ultima V: Lazarus, Ultima 6, Ultima IX: Redemption, Ankh-Morpork Chronicle, EverSiege, Shadows of Winter, Shining Star, Lost Island, Worlds of Wonder...



lesztjük. Varázslatainkat könnyedén beírhatjuk a könyvbe, ami nem is gond, de ha szerepjátékról lenne szó, kicsit furcsa lenne egy-egy karakter tudását (jegyzeteit) később kitépni, és átadni a másiknak, márpedig erre itt van lehetőség.

A Dungeon Siege-ben még csak arra sem lesz szükség, hogy feljegyezzük a kapott információkat és feladatainkat, mert minden automatikusan bekerül a naplóba (amely még pirosan villog is, amikor küldetést kapunk), ahol bármikor újra meghallgathatjuk, és átolvashatjuk a szöveget. Amikor valamit teljesítünk, a küldetés színe megváltozik, jutalom az egyjátékos módban legtöbbször nincs.

Már csak az is nehezíti a szerepjáték-hangulat kialakulását, hogy egyjátékos módban több (akár nyolc) karaktert vezetünk, s a csoport tagjai mindent a mi utasításaink szerint tesznek, nincsenek érzelmeik, nem beszélgetnek, és ha mindent jól csinálunk, akkor olajozottan működő gyilkoló gépezet fogaskerekeivé válnak. Hack'n'slash ez a javából, az RPG-nek csak halvány nyomait fedezhetjük fel, de szerintem ez nem baj, mert ez a játék nem erről szól.

Talán a leginkább szerepjátékosnak mondható rész a tárgyak használata, ami számomra igen tetszetős, és részben megakadályozza a „tápolást" is. A páncélok, fegyverek és egyéb holmik felvétele ugyanis szinte mindig valamilyen feltételhez kötött (erő, ügyesség, intelligencia szintje), így például a Curious Crystal Scepter of Certaintyt csak az használhatja, akinek az ereje 40 felett van.

Szintén jól kidolgozottak a tárgyak tulajdonságai, és használatuk korlátozottsága is kiegyensúlyozott. Említésre méltó, hogy számos szett is van a programban, ami nem csupán szép, hanem hasznos is (persze az ötlet már nem eredeti, ám ez értékéből mit sem von le).

Szemrevaló birodalom. Már többször hangsúlyoztam, de mindenképpen megér egy külön bekezdést is a látványvilág, amely – nincs jobb szó – lélegzetelállító. Ebben a tekintetben a Dungeon Siege minden vetélytársat leköröz, ez vitathatatlan.

Ilyen gyönyörűen kidolgozott és megjelenített tájakat még egyetlen birodalomban sem fedezhettünk fel. Sokszor az ember már csak azért megáll egy-egy helyen, hogy körülnézzen: zoomol, képernyőt forgat és ámul. Engem leginkább a magaslati hegyekben felfedezett, sziklák közt megbúvó kisváros (Glacern) ragadott meg, a hangulatos utcai lámpák fényeivel, a kavargó hópelyhek táncával (ne apró fehér labdákat képzelj el, ezek igenis fehér, lustán aláhulló kristályok!), templomával és épületeivel.

EHB KIRÁLYSÁGA

A mindössze háromszáz éves ország térképe még sok lehetőséget rejt. Bár az egyjátékos kampányban minden megnevezett részét bebarangoljuk, jól láthatóan bőven akad még hely, ahol újabb kalandok várhatnak ránk!

A fények és az árnyékok játéka, a varázslatok illetve a mágikus felszerelések megjelenítése ámulatba ejtően szép. Egy-egy új páncél felvétele után képes voltam közeli nézetben hosszan tanulmányozni a részleteket, s bizony alaposan megvizsgáltam Merik pálcáját is...

E látvány miatt szinte leírhatatlan érzés óriási szakadékok felett átívelő hidakról letekinteni, őrtornyokból fürkészni a távolt, felfedezni a titkos kertet, meggyújtani a pókhálólepte labirintus falán hagyott fáklyát, rettegve figyelni az alant hömpölygő lávát... E tekintetben tagadhatatlan a végtelen gondosság, amellyel megtervezték a pályákat koncentrálva a legapróbb részletekre is.

Varázslatok bűvkörében. Fantasy játék nem létezik mágia nélkül, szerencsére ezúttal sincs másként. Aki varázslásra adja a fejét, két út közül választhat. A természetmágiát képviselők inkább a védekezésre, gyógyításra fókuszálnak, míg a harciasabbak többek között a tűz pusztító energiáját fogják ellenfeleik ellen fordítani. Mindkét típus tud gyógyítani, éleszteni, lényeket idézni és védővarázslatokat tenni társaira, s számos támadó igével is büszkélkedhet. A különbség leginkább a felhasznált energiák forrásából fakad. Azért gyógyítónak érdemesebb természetmágust választani. :)

A varázslatok használatáról már szóltam, a megtalált bűvigéket csak be kell illeszteni a könyvbe, és ha a varázsló szintje megfelelő, no meg van célpont, máris aktiválhatja azokat.

A varázslatok rendszere is jól kidolgozott, azok hatása (sebzése) függ a használó szintjétől és a célpont tulajdonságaitól is. Az idézett lények kontrollálása időhöz kötött, ez pedig a szörny és a varázsló képességeinek függvényében változik. Ezekbe, ha akarnék, sem tudnék belekötni, mert nagyon tetszetős, mint ahogy az is, hogy a létfontosságú feltámasztó tekercseket minden típusú karakter használhatja, szint- és intelligenciamegkötés nélkül.

A részletes varázslatlistát keressétek a CD-mellékleten!

Mesterséges Intelligencia. Ismét egy pont, amely döntően határozza meg egy játék menetét, s amelyre a DS készítői egészen nyugodtan büszkék lehetnek.

A csapat AI pontosan követi az általunk kiadott utasításokat (bár akadnak kisebb hibák viselkedésmód-váltások után, de gondolom, ezt az 1.1 patch majd orvosolja), azaz most már karakterenként megmondhatjuk (a kezdeti bétákban ez még csak csapatszinten volt meg), hogy 1. ki támadjon automatikusan, védekezzen, illetve hagyja figyelmen kívül az ellenfeleket, 2. ki mozogjon szabadon (megtámadva mindent, ami mozog), ki legyen az, aki csak bizonyos területen marad, és csata után visszatér a helyére, vagy éppen ne tegyen egy lépést sem, 3. ki támadja meg a legerősebbet, a leggyengébbet vagy a hozzá legközelebbi ellenfelet. Egyszerű és nagyszerű rendszer, melynek kisebb buktatóit kiküszöbölhetjük a „pillanat állj" segítségével.

Persze hiába lenne jó a csapat AI, ha a szörnyek bután viselkednének. Szerencsére ez nincs így, nekik is megvan a magukhoz, pontosabban fajukhoz (!) való eszük. Jellemzően csapatokban támadnak, a varázstudók távolabb maradnak, a gyengébbek, többiektől elszakadtak igyekeznek visszajutni a védelmet adó csoporthoz, a sérültek menekülnek, az íjászok közeledtünkre távolabb lépnek, illetve követik a célpontot. Bizonyos fajok az utolsó leheletükig harcolnak, nem inalnak el, s vannak helyhez kötött szörnyek is, ezek viszont általában képességeiket tekintve kapnak kis ellensúlyozást, hogy ne legyen őket túlságosan egyszerű lecsapni. Talán az egyetlen hiba, amit találtam, hogy a szörnyek nagy része az elsőként meglátott célpontot követi, azt támadja még akkor is, ha közben több, jóval nagyobb veszélyt jelentő célpont közelébe kerül.

Az NPC-knek viszont AI-ja igazán nincs. Nem élik a játékban mindennapi életüket, helyhez kötöttek, s szerepük csak a beszélgetésre korlátozódik (kipróbáltam, hogy szörnyeket húztam a városi őrökhöz, de a fülük botját sem mozdították). Hack'n'slash esetében azonban ez nem negatívum, jó, ha a boltos a helyén van, és nem kószál el, amikor amúgy is olyan ritka, mint a fehér holló. :)

Vállvetve az invázió ellen. Az egyjátékos mód kalandjai után talán meglepő, de az ottani élmény meg sem közelíti a többjátékos számára kínált színvonalat. Az akár nyolc játékost is kiszolgáló multiplayer rész igazi csemege, de ez nem véletlen, hiszen a fejlesztés alatt inkább ez volt előtérben, mint az alaptörténet (okulva a Battle.net tapasztalatain).

Ebben a módban együtt is végigvihetjük az egyjátékos mód küldetéseit, de sokkal izgalmasabb az a lehetőség, hogy felfedezzük az Utraeai félszigetet, és megszerezzük a nyolc város kövét.

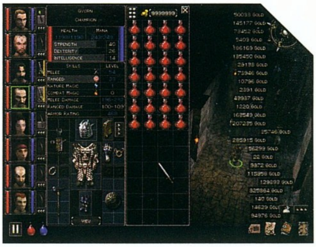
A rendkívül részletesen beállítható feltételek között szerepel például a nehézségi szint megválasztása, a halál körülményeinek meghatározása (mi esik le ilyenkor a földre), az utólagos csatlakozás lehetősége, a pvp és a team játék opció, sőt akár kérhető mindenkitől új karakter is.

A hálózatos játék egyszerű, gyorsan kezelhető, ám a Zonematch szerveren voltak gondjaim. Amellett hogy az itthoni beállítások mellett (NAT) nem kreálhattam játékot, és nem is tudtam egyhez sem csatlakozni, később kicsit körülményes volt maga a játék kiválasztása is. Hiába tudtam, melyik játékot választom, és mi annak a jelszava, ki kellett keresnem azt a listán, és csak ezután csatlakozhattam be. A chat szoba jól működött, és jól láthatóan nagy volt az érdeklődés is. A hangulat jó, sehol nem láttam nagypályázókat, a kisugárzás inkább egymást segítő volt, mindenki érdeklődően lelkes volt, tele rengeteg kérdéssel.

A hálózatban hárman vetettük magunkat a küzdelmekbe, s nagyon feldobta a hangulatot, hogy ekkor már nem csak ember választható, hanem törpe vagy csontváz karakter is.

Ha nem az egyjátékos mód karaktereit importáljuk a játékba, akkor nagyon takarékosan kell bánni a varázsitalokkal, érdemes felváltva gyógyítani, hogy mindenki tudjon fejlődni a fizikumát illetően is.

Mivel a többjátékos mód küldetéssorozata jóval hosszabbra sikeredett, mint a szóló történet, így jó lenne, ha legalább a játékot létrehozó ember menthetne állást, mert a napokon át tartó kalandot esély sincs együtt végigjátszani. Kár. Még szerencse, hogy a karakter(ek) szintjétől függően választható a helyszín, így ha az adott terület kövét megszereztük, nyugodtan továbbmehetünk.



Summa. Az egyjátékos mód végigjátszása, és pár napi multiplayer játék után összegezve tapasztalataimat, azt kellene mondanom, hogy a DS az eddig megjelent legjobb akció RPG, de ez nem igaz, csak bizonyos kitételekkel. A jelen követelményeihez igazodva valóban nincs jobb a Dungeon Siege-nél, és kétségtelenül új mércét állít fel a jövőre nézve, ám hangulatában és a „valami meghatározhatatlan pluszban" nem tudta felülmúlni a Diablo első részét, melynek mind egyjátékos, mind multiplayer módban még mindig olyan hangulata van, hogy ha egy gyanútlan kalandor este leporolja, és előveszi, fel sem ocsúdik hajnalig. Ugyanebben a helyzetben a DS bármikor abbahagyható, ritkán fogja el az embert a kísértés, hogy „csak még a következő szintet elérem", vagy „csak még egy szinttel lejjebb ereszkedem a pokol bugyrai felé"... Persze ez a hiányzó tulajdonság hordoz pozitívumot is, mert a Dungeon Siege játszható órákig, de akárcsak percekig is.

A program gyönyörű, sőt, olykor lélegzetelállítóan hangulatos, de az alaptörténet gyengécske, igazán nem is fontos, a kaland végigjátszható anélkül is, hogy akár egyetlen sort is elolvasnánk (értenénk).

A megkapó látványvilág követelménye az előre generált világ, így még a véletlenszerűen generált helyszínek sem csábítják a kalandozókat az újrajátszásra, tehát az igazi vonzerőt jelenleg egyértelműen a multiplayer játék jelenti.

Maga a motor azonban képes arra, hogy megalkossák vele a legjobb új generációs hack'n'slash-t, legyen az akár majd a Dungeon Siege 2 vagy a Siege Editorral készült mod.

HIVATALOS MAGYAR OLDAL

A program hivatalos magyar oldallal is büszkélkedhet, amit rendkívül elismerésre méltónak tartok, annál is inkább, mert magyarra fordítva tartalmazza az angol nyelvű hivatalos honlap teljes anyagát. Igazán dicséretes, és sajnos ritkaság.

www.microsoft.com/hun/games/dungeonsiege/

Lily
lily@vogel.hu

90%

grafika	24/25
zene/hang	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

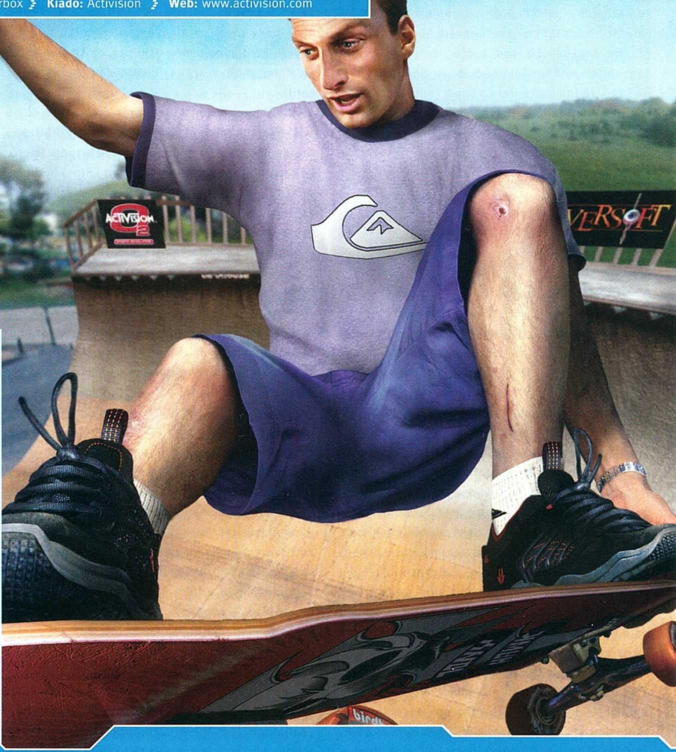
MINIMUM GÉPIGÉNY
P333, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARÉNA

Diablo	95%
Diablo 2	85%
Nox	83%

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Fejlesztő: Gearbox › **Kiadó:** Activision › **Web:** www.activision.com



Amikor az első Tony Hawk-játék megjelent 1999-ben PlayStationre, még senki sem sejtette, hogy ez a játék alapjaiban változtatja meg a sportprogramokról alkotott elképzeléseket – legalábbis konzolokon. Tony Hawk az évek során az Activision egyik legbiztosabb támaszává nőtte ki magát; például 2000-ben az amerikai konzolos eladási top 10-ben két platformon összesen három helyet foglalt el – köztük a másodikat és a harmadikat; abban az évben több mint hétmillió Pro Skatert adtak el világszerte. Az első rész átütő sikere után az Activision lázas portolásokba kezdett, szinte minden lehető hardverre (nemhogy GameBoy Advance-ra, de még GB Colorra is) átírták a második és a harmadik részt. Utóbbi utolsóként PC-re jelenik meg, talán az Activisionnél is sejtik, hogy ezt a piacot nem tudják úgy letarolni, mint a konzolokat.

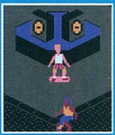
A Tony Hawk játékokban a legfontosabb mindig is a játékmenet volt, azért lett annyira népszerű a program, mert mindenkinek tudott kihívást nyújtani, és az egyre magasabb pontszámok után való nyújtózkodás sosem vált unalmassá. A Tony Hawk 3-ban kétféle pályához lesz szerencsénk: az egyikben előre meghatározott feladatokat kell teljesítenünk, míg a másodikban egy deszkás-versenyen kell részt vennünk, itt az érem megszerzése lesz a célunk. Az előbbi fajtából hat darab vár ránk, mindegyiken kilenc feladattal. Ezekből hét többé-kevésbé azonos mindenhol: három próba abból áll, hogy egy előre meghatározott pontszámot kell elérnünk, majd össze kell szednünk a legkülönfélébb zugokba rejtett S-K-A-T-E betűket, valamint az igencsak eldugott titkos videokazettát. A hatodik feladat egy meghatározott trükk végrehajtása, természetesen egy előre megadott helyen. A maradék három feladat a pályától függ, ezek a lehető legnagyobb mértékben különböznek egymástól. Kanadában például ki kell szabadítanunk egy srácot, akinek az orra hozzáfagyott egy lámpapóznához (neki kell mennünk), rá kell borítanunk a havat a nagyképű, hógolyóval dobálózó fickóra (rá kell ugranunk a feje felett levő, hóval borított fára) és végül le kell nyűgöznünk a többi deszkást (az öt haver közelében be kell mutatnunk egy-egy jó trükköt). Los Angelesben pedig be kell indítanunk egy földrengést (ehhez négy korláton kell végigcsúsznunk), le kell állítanunk egy autótolvajt (rá kell lökni a kocsira egy közlekedési táblát) és végül két hatalmas kőgömböt kell elindítanunk (mint a Harcosok klubjában – csak itt a dolognak nincsenek olyan következményei).

A versenypályákon – a fent említett helyszínektől elérően – nem két, hanem csak egy perc áll rendel-

1987 › SKATE OR DIE

Az Electronic Arts deszkás programja C-64-re és NES-re jött ki. A programban leginkább versenyezni kellett, a trükközésnek csak az egyik játékmódban volt szerepe.

1987 › 720°

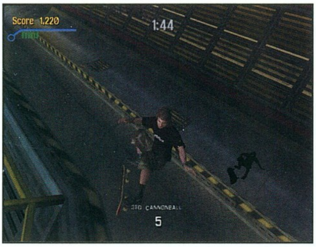


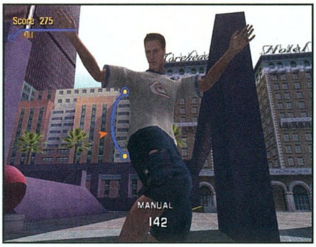
A US Gold próbálkozása meglehetősen gyenge volt, itt épségben kellett leérni a pályák aljára – tulajdonképpen platformjáték volt. A félcsőben előadhattuk az öt trükk egyikét.

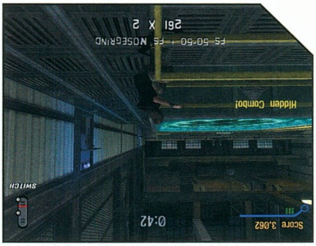
1999 › TONY HAWK'S PRO SKATER

Az a program, amelyik elindította a máig tartó extrémsport-játékokból álló áradatot – a PSX-es változat ugyan nem volt szép, de hihetetlenül élvezetes volt vele játszani.

kezésünkre. Konkrét célunk ekkor nincs is, mindössze az lesz a feladatunk, hogy minél több különböző trükk alkalmazásával minél több pontot szedjünk össze, illetve ne essünk el túl sokszor. Összesen három menetet kell teljesítenünk, ebből a két legjobb számít bele a végeredménybe – amennyiben sikerül a top 3-ba bekerülni, egy éremmel leszünk gazdagabbak, és mehetünk a következő szintre.
A kapott feladatok némelyike – a S-K-A-T-E szó kirakása és a kötelezően végrehajtandó trükkök – attól is függ, hogy éppen melyik karaktert irányítjuk. A betűk például háromféleképpen lehetnek szétosztva a pályán, és a sajtófotó célját szolgáló trükk is attól függ, hogy figuránk ugrálni szeret-e jobban, avagy inkább csúszkálni a kerítéseken. A Tony Hawk 3-ban egyébként 13 karakter elérhető a kezdetektől, mindegyik valamilyen híres deszkás mása. A konzolos múltból adódóan van jó néhány titkos versenyző is, ezek nagyon meglepőek lettek. Ha valakivel végigvisszük a programot, akkor például elérhetővé válik Darth Maul, akinek ez irányú szenvedélyéről eddig nem lehetett sokat tudni. Ha egy másik karakterrel ismételten teljesítünk minden feladatot, Wolverine – azaz Rozsomák – lesz elérhető az X-Menből. Összesen nyolc titkos versenyzőt varázsolhatunk elő (többek között egy démoni dominát, illetve a játék elején jelentkező Neversoft-logóból ismerős figurát, akinek egy szemgolyó van a feje helyén), a teljes gyűjteményhez huszonháromszor kell végigvinnünk a programot. Ilyen módon – azaz végigjátszásokkal – egyébként előhozhatunk három pályát a Tony Hawk 2-ből is (Warehouse, Roswell és Burnside), valamint néhány furcsa könnyítést, például a földinél sokkal kisebb gravitációt, vagy éppen azt, hogy karakterünk mindig tökéletesen landoljon. Az előre gyártott figurákon kívül mi is készíthetünk magunknak saját versenyzőt, ennek szinte minden jellemzőjét is megadhatjuk. Nemcsak a súlyát, a bőrszínét vagy éppen az arcszőrzetét állíthatjuk be, de rengeteg kiegészítővel is felszerelhetjük. Itt az olyan hétköznapi dolgok mellett, mint a walkman, vagy a baseball-sapka olyan extrákat is választhatunk, mint a cilinder, a békauszony, a bo-

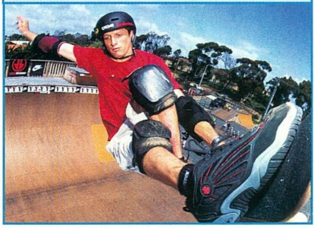


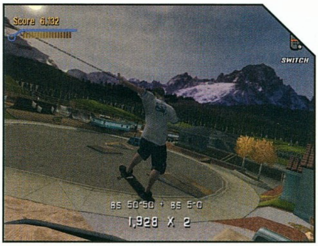




TONY HAWK

Tony Hawk 1968-ban született, és már tíz éves korától komolyan gördeszkázott, majd amikor 15 éves lett, elindult első profi versenyén. Egy évre rá már toronymagasan vezette az NSA ranglistáját, szinte minden versenyen győzött vagy második lett (a 65 nagyobb viadalból csak kilencszer kellett megelégednie ennél rosszabb eredménnyel). A NSA 1995-ben megszűnt – Tony Hawkon kívül sosem volt más bajnoka az első gördeszkás szövetségnek. Minden nagyobb versenyről van első helyezése; az X-Games fesztivált háromszor, az ESPN Extreme Games és Vans Triple Crown világbajnokságot pedig egyszer nyerte meg.
1999-ben visszavonult, de előtte még történelmet írt: az X-Games bajnokságon először tudott talpra érkezni egy 900º-os fordulóból – ez sem előtte, sem azóta nem sikerült senkinek (neki sem). Bár versenyszerűen már nem gördeszkázik, de Birdhouse és Hawk Clothing ruházkodási cégei révén még mindig ott van az extrém sportok környékén. Karrierje során több mint nyolcvan trükköt „fedezett fel", ezekről könyvet is írt.





hócorr, vagy éppen a (fél)szemkötés. A kedvencem mégiscsak a Brain Hat, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy karakterünk koponyája hiányos, száguldás közben pedig az agyát hűti a huzat.

A Tony Hawk 2-ben a karakterek fejlesztése a pályán talált dollárkötegek segítségével történt: a különböző tulajdonságokat – kilenc van belőlük – egyre drágábban növelhettük. Most ez megváltozott, minden pályán öt, ún. Stat-pontot találhatunk, ezekkel eggyel növelhetjük egyik alaptulajdonságunkat – azt valószínűleg mondani sem kell, hogy ezek legtöbbje nehezen elérhető helyen van. Minden pályán találhatunk egy elrejtett deszkát, jobban mondva deszka-borítást is, de ez már tényleg csak a megszállottaknak szól, nem hiszem, hogy sokaknak lesz türelme összeszedegetni ezeket.

A Tony Hawk-programok mindig is egyszerűen kezelhetők voltak; legalábbis ami a kezdeteket illeti. Alapból négyféle csoportba oszthatjuk a trükköket, melyek a következők: grab (amikor megragadjuk a deszkát), flip (amikor elrugaszkodunk a deszkáról), grind (amikor végigcsúszunk valamin) és lip (amikor megtámaszkodunk egy kiszögellésben). Ezeket három gombbal hozhatjuk elő. Ha több pontot akarunk összeszedni, akkor érdemes közben valamelyik irányba forogni is a levegőben. A Tony Hawk 2-ben jelent meg egy ötödik típus, a manual, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a deszka első vagy hátsó két kerekén gurulunk. Ebben az a lényeges, hogy összekapcsolhatjuk vele a különálló grindolásokat és lip-trükköket. Ennek köszönhetően több százezerről több millióra emelkedett az elérhető pontok száma – hiszen így több különálló mozdulatot lehet összefűzni egyetlen hosszú kombóvá. A pontok ugyanis nem csak összeadódnak, hanem ha egymás után, szünet nélkül hajtjuk végre a trükköket, akkor szorzót is kapunk; ha a kombó tíz trükkből áll, akkor az alappontok tízszeresét kapjuk meg, ha húszból, akkor a húszszorosát.

Ezért jelent elképesztő újítást a Tony Hawk 3-ban az úgynevezett revert-mozdulat. Ezt előhozni nagyon egyszerű: a levegőből – azaz egy grab vagy flip trükk végrehajtása után – leérkezve meg kell nyomnunk a Switch gombot. Ezzel versenyzőnk 180 fokot fordul, és – itt jön a trükk – lehetőségünk lesz arra, hogy egy manualt villámgyorsan végrehajtsunk. Ha ez sikerült, akkor a kombó nem szakad meg, tovább gurulhatunk, és kezdhetünk újabb trükkökbe; a revertek és a manualok segítségével elvileg a végtelenségig kombózhatunk. A gyakorlatban persze ehhez körülbelül egy évszázadnyi gyakorlás szükséges, de a dolog nem lehetetlen: a fejlesztők között volt egy olyan figura, aki minden pályán úgy tudott végigmenni, hogy a két perc alatt egyszer sem hagyta abba az azonnal elkezdett kombót. Én még közel sem tartok itt, a félmilliós ponthatárt csak egyszer sikerült átlépnem, egyetlen trükkláncolattal pedig a 100 000 pont is nagyon ritkán sikerült.

Ezt a fenti trükközési rendszert nagy odafigyeléssel alkották meg, ugyan hihetetlennek hangzik, de a fejlődésnek sosincs vége. Először szinte megvalósíthatatlannak tűnt a tízezer pontot érő kombó, aztán a százezer pont egy menetben, és amikor elértem a félmillió pontot, nem sokan voltak büszkébbek magukra nálam... egészen addig, amíg le nem töltöttem egy videót a PlanetTonyHawkról, amelyben egy Elysium nevű figura egyetlen kombóval majdnem 82 milliót megy. A pályadesign kitűnően szolgálja a játékot, minden egyes tereptárgy, vezeték és kerítés azért van ott, hogy új lehetőségeket teremtsen – már azzal is több órát lehet eltölteni, hogy keressük a legtöbb pont összegyűjtésére alkalmas helyet. Amikor először kerülünk szembe a játékkal, az első feladatok megoldása is csak vért izzadva fog sikerülni – pár nap múlva viszont lehetséges, hogy két futam alatt megcsináljuk az összes teendőt.

A grafika nem kifejezetten erőssége a THPS3-nak, a textúrák nem túl élesek, viszont magasabb felbontásban (és főként a látótávolság növelésével) a nem élvonalbeli gépek kicsit elhajolhatnak a feladat alatt. Persze egy ilyen játékban a látvány csak sokadrendű kérdés, de ha volt rá lehetőségük – elvégre fél év telt el a PS2-es változat megjelenése óta – akkor ezen igazán javíthattak volna. Ráadásul a kizárólag Amerikában megjelent TH 2x-ben – benne volt az összes pálya az első és a második epizódból, valamint öt teljesen új – sokkal szebbek voltak a helyszínek: részletesebb textúrák borítottak mindent és 3D-s fűben gurulhattunk. A pályaként szolgáló városok hatalmasak, és rengeteg mozgás van rajtuk: Los Angelesben rendőrautók kergetik az autótolvajt, Kanadában hógolyóznak a többiek, a repülőtéren pedig legalább harminc ember ténfereg – utasok, biztonsági őrök és zsebtolvajok. A pályákat véglegesen át tudjuk alakítani, Los Angelesben például egy földrengést tudunk beindítani, ami teljesen átformálja a városképet: a felüljáró egy része leszakad, a talaj tele lesz törmelékkel és hatalmas épületdarabokkal. Kanadában új félcsövet hozhatunk elő, de az óceánjáró hajón is leengedhetjük a védőhálót és a mentőcsónakokat. Persze ez nem csak öncélú dolog, de új lehetőségeket is teremt, néhány Stat-pont és betű csak ezek aktiválása után lesz elérhető. Megemlíteném még a vizet: ez kritikán aluli lett; nem értem, hogy egy minden egyéb tekintetben ilyen igényes játékban hogy voltak képesek ilyet bennhagyni. A deszkások animációja ezzel szemben tökéletes lett, nem számoltam utána, de legalább százhúsz különböző trükköt tudunk bemutatni – mindmind teljesen életszerűen néz ki. A zenei anyag véleményem szerint kitűnő lett, a legnagyobb „sláger" kétségkívül a Motörheadtől az Ace of Spades, de nagyon lelkesítő dalok vannak még a korongon: Ramones, House of Pain, Rollins Band, vagy éppen az RHCP.

A Tony Hawk átültetése konzolokról PC-re többé-kevésbé döccenőmentes volt – a neuralgikus pont az irányítás. Pont úgy, ahogy a kontrollerekkel nem lehet úgy Quake-ezni, mint a billentyűzet-egér kombinációval, úgy az is biztos, hogy a Tony Hawkhoz kell valamilyen analóg gamepad. Az alaptrükköket és a manualt még elő lehet hozni billentyűzettel, de a harmadik rész legfontosabb újítását, a revertet szerintem lehetetlen. Ugyan Sasa komának is meggyűlt a baja a Pókemberrel, de itt tényleg nincs apelláta: ezt a játékot eredményesen csak valamilyen kontrollerrel lehet irányítani (mi egy vezeték nélküli Logitech Wingmannel próbáltuk, és egész jól bevált; lásd: PC Guru 2002/04, 96. oldal). Ez igazán kár, mert minden más tekintetben pompás játékról van szó, amely mindenkit képes odaszögezni egy monitor elé

.

Grath
grath@mail.datanet.hu

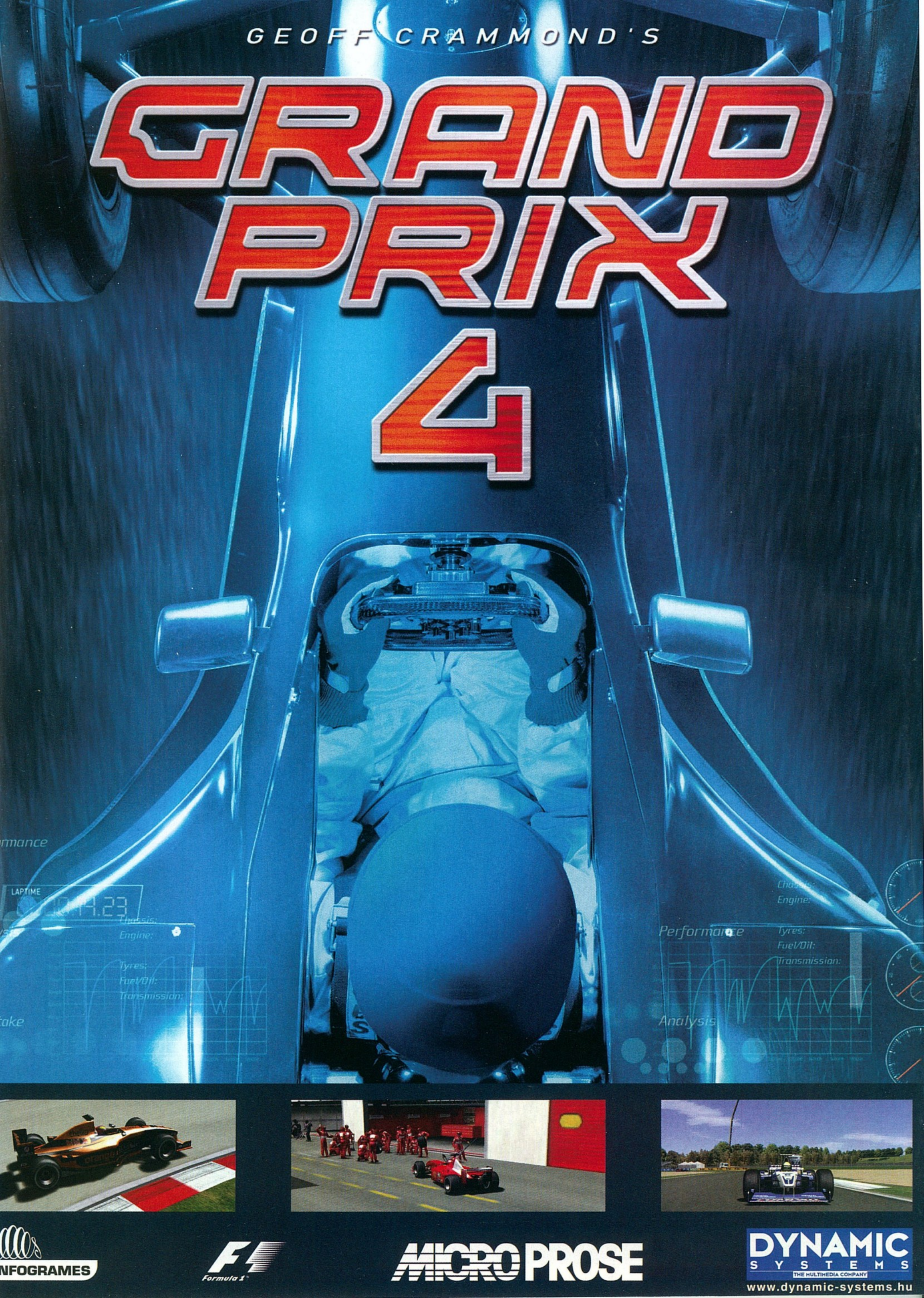
90%

grafika	18/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javitás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

ARÉNA
Tony Hawk's Pro Skater 2 ....88%
Dave Mirra Freestyle BMX 79%


GEOFF CRAMMOND'S
GRAND PRIX 4
LAPTIME
Chassis:
Engine:
Tyres:
Fuel/Oil:
Transmission:
Performance
Analysis
INFOGRAMES
Formula 1
MICROPROSE
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

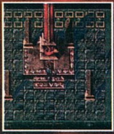
BLOOD OMEN 2

Fejlesztő: Crystal Dinamics ⟩ **Kiadó:** Eidos Interactive ⟩ **Web:** www.eidosinteractive.com

Igen könnyen megtölthettem volna ezt a három oldalt. Csak Sasa Soul Reaver 2-cikkét kellett volna bemásolnom, aztán felvenni érte a nagy zsét. A Legacy of Kain-sorozat negyedik darabja, a Blood Omen 2 ugyanis akár a Soul Reaver 2 ikertestvére is lehetne, ugyanazokkal az erősségekkel és hiányosságokkal rendelkezik. Persze, végül magam estem neki az írásnak, mert a végén még Sasa a saját kontójához számolta volna a cikkpénzt... Ennek ellenére előfordulhat, hogy valakinek déja vu-je lesz olvasás közben – ez teljesen normális, nem hiba a Mátrixban, de nem is a véletlen műve, hanem az Eidosé és a Crystal Dinamicsé.

A szemfogorvosok ajánlásával. Mindenekelőtt tisztázzuk: a széria két párja, a Blood Omen 1-2 és a Soul Reaver 1-2 között csak laza összefüggés van. Ugyanabban a Nosgoth nevű dark fantasy világban játszódnak, akad bennük egy-két közös szereplő, de egyébként két különálló történetet képviselnek. Éppen ezért a Blood Omen 2 nem a Soul Reaver 2 közvetlen folytatása, hanem a legelső eposz, az 1996-os Blood Omen: Legacy of Kain cselekményét viszi tovább. Eszerint Kaint, az egykor nagy hatalmú vámpírt végül legyőzte a hús-vér emberekből verbuválódott, és Kain fajtájának kiirtására felesküdött Sarafan szekta, amelynek pribékjei félholtra verve (már amennyiben ez a szófordulat értelmezhető egy élőhalott esetében), ebek és keselyűk harmincadjára hagyták a jobb sorsra érdemes vérszívót. Kaint legnagyobb szerencséjére vámpírtársai találták meg az ebek és a keselyűk előtt, és röpke 200 év alatt sikerült is annyira felgyógyítaniuk főhősünket, hogy elhagyhassa a betegágyat. Természetesen a szebb napokat megélt vámpír nagyon le van gyengülve (a színe is olyan sápadt szegénykémnek), ezért először magához kell vennie némi hemoglobint, és vissza kell szereznie túlvilági képességeit. Eközben az egyre erősebb Sarafan-tisztek legyőzésével megdöntheti a szekta Cabal nevű ellenállását, hogy az emberek vaskezű szervezete

1996 ⟩ LEGACY OF KAIN

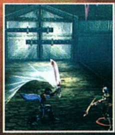


A Kain-sorozat első része még nem használt 3D-technológiát, hanem a kétdimenziós, izometrikus Zelda-szerű kalandjátékok műfajában próbált érvényesülni. Playstation 1-en ez sikerült is neki, a platform egyik bestsellerévé vált. PC-n azonban a játékosok elfordultak tőle, éppen a konzol-betegségei miatt.

1999 ⟩ SOUL REAVER

Raziel első felbukkanása gyengébb Tomb Raider-klónként vonult be a játéktörténelembe, mert bár a hangulat és a jó ötletek – mindenekelőtt a párhuzamos tevékenység a valós és a szellemi világban – kellemes játékmenetet eredményeztek, a DC-n és PS-en is megjelent játék PC-n nem tudta levetkőzni konzolbetegségeit.

2001 ⟩ SOUL REAVER 2



Az év végén megjelent folytatás nem tanult elődje hibáiból. Hiába szépült meg, hiába kapott a PS2-változat jó kritikákat, a PC-s verzió csak a középmezőnybe fért be, mert egyrészt a játékmenet nem hozott sok újítást a Soul Reaverhez képest, másrészt a játékosok nem tudták neki megbocsátani – micsoda meglepetés! – konzol-betegségeit.

helyett hosszú idő után végre ismét a vámpírok dicsőséges anarchiája uralkodhasson. Mivel a jól szervezett Sarafan-tagok minden vámpírt ismernek és figyelnek, magától értetődik, hogy Kain lesz az egyszemélyes rendszerváltó, elvégre róla a halandók azt hiszik, hogy már vagy 200 éve meghalt. Antihősünk majd megmutatja nekik, mennyire tévednek...

Kain ökörsége. Akárcsak a Soul Reaverek, a Blood Omen 2 is külső nézetes 3D-akciójáték, pórias nevén Tomb Raider-klón. Mivel ez a műfaj általában nem nyújt sok újrajátszási lehetőséget, képviselőinél kritikus fontosságú a tiszta játékidő, az új ötletek felvonultatása és a pergő cselekmény. Sajnos kritikám tárgya egyik téren sem jeleskedik. A 11 pálya 15, de legfeljebb 18-20 óra alatt végigjátszható, a játékmenet pedig sem eredetiséget, sem változatosságot nem képes felmutatni. Amikor éppen nem harcolunk, kapcsolókat fogunk keresgélni, ládákat húzogatunk és ajtókat nyitogatunk, s ez a monotónia azt eredményezi, hogy ásító-izmaink már fél-egy óra elmúltával begörcsölnek. Az egyhangúságot egyetlen, más programban még nem látott csapda vagy feladat sem töri meg. Fejtörők amúgy is igen kis számban szerepelnek a programban (ennyiben talán mégis különbözik a Soul Reaver 2-től), de azt a keveset is a logika figyelmen kívül hagyásával helyezték el: gyakran van olyan érzése az embernek, hogy Nosgoth kőművesei csak azért építettek karokat a városba, hogy Kainnak legyen mit meghúznia két mészárlás között. Mindennek tetejébe a cselekmény teljesen lineáris, így a játékos még az önálló felfedezés örömével sem vigasztalódhat. Ezt egyébként igen udvariatlanul kezelték le: több olyan helyszín akad, amelyiket Kain ugrásaival el tudna érni, de a program nem engedi (láthatatlan falat tesz az útjába), mert szerinte éppen nem arra kell menni. A síron túlinak szánt játékélmény tehát inkább siralmasra sikeredett, és ezen az erőszakos jelenetek sem tudnak segíteni.

Ott vagyunk, ahol a harc akad. Egy jó harcrendszer még megmenthette volna a programot, de sajnos ez nem történt meg. Ahhoz képest ugyanis, hogy Kain több száz éves megavámpír, igen szegényes mozgástárral rendelkezik: fut, ugrik, védekezik, háromféle támadást használ (üt, cséphadar, fojtogat) – és itt a lista véget is ér. Semmi oldallépés (avagy strafe), semmi kombó, semmi irányított támadás, semmi fegyverekhez igazított spéci támadási mód (gyilokszerszámokból amúgy is nagyon csehül áll a program). Ugyan használhatunk vámpírképességeket, de ezekből egyrészt igen kevés található a játékban, másrészt a lopakodást segítő füstté válás és egy-két erőnövelő hókuszpókusz kivételével inkább a továbbjutásban segítenek (távoli kapcsoló telepatikus megnyomása, emberek elbájolása, nagy ugrás stb.). Maga az adok-kapok tehát nem más, mint primitív gombnyomogatás – olyan, mintha valamelyik gyengébb konzoljátékot látnák. Nem véletlenül mondom ezt, ugyanis a Kain-programok mindegyike megjelent konzolgépekre (a Blood Omen 2 is kijön PS2-re és Xboxra), ám sajnos a párhuzamos fejlesztés mindig a PC-s verzió rovására ment. Ennek köszönhetően a főhős egeres-billentyűzetes irányítása kifejezetten barátságtalan, gamepad nélkül kínszenvedés vele játszani. Emellett továbbra is borzolja a kedélyeket a legtöbbet bírált konzolos örökség, a mentési pontok használata. Még szerencse, hogy a Blood Omen 2 kifejezetten könnyű játék – a főszörnyeket is hamar le lehet győzni egy-egy egyszerű trükkel, a többi ellenfél (sajnos a fegyverekhez hasonlóan csak 10-12 fajtával találkozunk a játék során) pedig egy négyévesnek sem okozhat gondot.

Vérig sértve. Ennek ellenére bízom abban, hogy a fiatalabb gyerekek nem fogják kipróbálni ezt a játékot, ugyanis a Blood Omen 2 meglehetősen beteg és véres progi. Kain vértartalékát ugyanis folyamatosan szinten kell tartani, ezért minden egyes ellenfélből (sőt, az ártatlan civilekből is) kifejezetten célszerű kiszívni az életnedvet. A szó szerint vérpezsdítő jelenetek előtt az áldozatok élethűen könyörögnek az életükért, de hiába, Kain villogó szemekkel, jól láthatóan magába szívja a vörös folyamot – nem csoda, hogy a Blood

Omen 2 „M” minősítést kapott a cenzoroktól (ezt a kategóriát a 17 éven felülieknek ajánlott játékok és filmek nyerik meg). Hogy a különböző vércsoportok keveredése miért nem okoz gondot Kain szervezetében, arról nem szól a fáma, mindenesetre, ha maximális életerőnk fölött szívjuk magunkba az éltető nedűt, akkor máris a tapasztalati pontjainkat jelképező lila szmötyi szintjét növelhetjük. Ez a folyadék egyrészt a varázslatainkhoz szükséges erőforrás, másrészt ha ezt is túltöltjük, Kain szintet lép (ami sajnálatos módon csak az életerő és a következő szinthez szükséges szmötyi-mennyiség növekedésében mutatkozik meg). A kaland során tehát egyre több vérre lesz szükségünk a továbblépéshez, és egyre nehezebben tudunk majd szintet lépni, miközben az sem mindegy, hogy milyen sűrűn használjuk vámpírképességeinket. Ez a kiegyensúlyozott fejlődési rendszer az egyetlen olyan mozzanat a játékban, amelyet az önálló ötletek közé lehet sorolni...

Blőd Omen. A technikai részletekről sem tudok sok jót mondani. A motor (a Soul Reaver 2 engine-je) poligonkezelése a már említésre sem méltó „falba olvadásokat” leszámítva korrekt, viszont az ütközések felismerése gyakran kifog rajta (ez különösen harc közben kínos). Legnagyobb hibája azonban kétségtelenül az instabilitása – a program elképesztő sűrűséggel képes lefagyni, általában állástöltéskor. Nem csoda, hogy máris elérhető hozzá két patch, amelyek a leakadások orvoslása mellett többek között a motorral készült átvezető animációk lejátszásán javítanak, kisebb grafikai és felbontás-bugokat szüntetnek meg, és a botrányosan rossz egérérzékenység-állítást módosítják. Az ellenfelek intelligenciájával azonban a patch sem tud mit kezdeni, értékelhető AI-hoz ugyanis valószínűleg még több hónap programozói munka kellene. A nekünk rontó rosszarcúak ostobák, mint a virágföld, különösen nagyobb mennyiségben. Ha többen támadnak ránk, a 70-es évek legrosszabb karatés filmjeit idéző jelenetet adnak elő: egyikük megküzd Kainnal, a többiek addig szabályos körben várják a sorukat, és egyenként öletik meg magukat – épp hogy nem tépnek sorszámot! Könyörgöm, ezzel a motorral nem csak egy program készült, a fenti gondok megvoltak a Soul Reaver 2-ben is – miért nem lehetett kijavítani ezeket az elmúlt pár hónapban?

Véredényem szerint. Az egyetlen dolog, amiben ezúttal sem kell csalódnunk, a kivitelezés. A modellek, az arcmozgatásokat leszámítva az animációk, a tereptárgyak, de különösen a textúrák szemet gyönyörködtetők (bár a grafika a Soul Reaver 2 színvonalát nem éri el), Nosgoth komor világa lepukkant fővárosával, Meridiannal együtt sötét, leginkább a Thief-programokat idéző hangulatba ringatja a játékost. A szinkronhangok továbbra is a tökéletesség határát súrolják (Kaint ugyanaz a Simon Templeman szólaltatja meg, aki az előző három részben), az audio effektek a vérszörcsögéstől kezdve a sikoltozásig bezárólag hátborzongatóan élethűek a baljós, háttérzene pedig megteremti azt a borongós hangulatot, amelyiket a fantasyben leginkább a „dark” és a „gótikus” jelzőkkel szoktak illetni.

Kár, hogy ebben a környezetben rövid, ötlettelen és unalmas játék szerencsétlenkedik a maga félresikerült harcrendszerével és lineáris történetvezetésével. A többkilométernyi felnyitott artéria és hektoliterekben mérhető kiszívott életnedv dacára a Blood Omen 2 vérszegény program, amelynek érdemi része elvérzett a vergődős vérengzések és a sok vénázás közepette. Hm, de megkívántam egy Bloody Maryt...

A vér saga

A Legacy of Kain-programok gazdag sztorival rendelkeznek, az egyes részek között gyakran évszázadok telnek el, ráadásul az írók az időugrásoktól sem riadnak vissza. Az alábbiakban megpróbálom röviden összefoglalni a négy epizód történéseit.

A Kain-história a Blood Omennel kezdődött. Ebben a programban ismerhettük meg Nosgoth gótikus hangulatú, komor világát, és Kaint is itt irányíthattuk először. A játék a vámpír származására is magyarázatot adott: Kain büszke földesúr volt, míg egy napon vándorlása közben útonállók megtámadták, és ledöfték. Holtában egy Mortanius nevű nekromanta felajánlotta neki, hogy visszajuttatja az élők közé, és Kain – akit csak a bosszúállás gondolata foglalkoztatott – élt (halt) a lehetőséggel. Mortanius azonban elfelejtette megemlíteni azt az apróságot, hogy hősünk vérszívóként tér vissza, így miután a vámpír revansot vett a banditákon (béke poraikra), új életét is meg kellett szoknia. Ezután a világ életerejét szabályozó Nosgoth-i Oszlopok őreivel, a nagyhatalmú emberekből álló Kilencek Körével akadt dolga. Miután a Kör egyik tagja egy belső gyilkosság révén áruló lett, Nosgoth harmóniája megbomlott, és egyre nagyobb számban jelentek meg a vámpírok. A Kör ekkor alapította meg a Sarafant, az emberek vámpírvadász szervezetét. Kaint a Kör meggyilkolt tagja kérte meg holtában, hogy végezzen a Kilencek Körének maradékával, így biztosan meghal majd az áruló, és az egyensúly is helyreáll. Kain nagy hévvel vetette bele magát a küldetésbe, ám hamar elszörnyedt, amikor látta, hogy a Sarafan milyen egyenlőtlen keresztes háborút vív a vérszívók ellen. Később arra is rádöbbent, hogy Mortanius volt az áruló, ezért rövid úton elintézte őt, majd a vámpírnemzetség hatalmas véráldozatai árán bevégezte misszióját, és ő maga vált az egyensúly őrévé. Azt remélte, így békés, vámpír-konform világot teremthet bajtársainak. A folytatást a most megjelent Blood Omen 2-ből ismerhetjük: az emberek végül lenyomják Kaint, akinek csak 200 évnyi felépülés után nyílik alkalma arra, hogy végleg leszámoljon a Sarafannal.

Az első Soul Reaver sztorija már a Blood Omen 2 után játszódik. Körülbelül 1000 év telt el azóta, hogy Kain végzett Mortaniusszal, s ezalatt hősünk már-már félisteni hatalomra tett szert. Megszelídítette az embereket, valamint létrehozott egy elit vámpírosztagot, amelybe az alvilág hat legígéretesebb lelkét válogatta be. Ezek egyike volt Raziel, a Soul Reaverek főszereplője. A fővámpírok mutációk útján fejlődtek, egyre nagyobb erővel bírtak, persze Kain mindenben kiemelkedett közülük... egészen addig, amíg Raziel egy szép napon szárnyakkal a hátán állított be mesteréhez. Ez volt az első eset, hogy egy alvámpír a főnököt megelőzve mutálódott, ezért Kain éktelen haragra gerjedt, leszaggatta Raziel friss végtagjait, őt magát pedig a Holtak Tavába hajította (ezzel gyakorlatilag megölte, ugyanis a víz halálos veszélyt jelent a vámpírokra nézve, a legerősebb savként marja a bőrüket). Raziel az örökkévalóságig fortyogott volna a pusztító H_2O-ban, ha párszáz év múlva egy rejtélyes lény, az Ős nem menti meg, hogy elcsúfított vámpírunk az ő küldötteként harcoljon Kain ellen a valós és a szellemi világban. Raziel a játék végére be is cserkészte Kaint, és a programnak ott lett vége, hogy mindketten beleugrottak egy térben és időben teleportáló mágikus kapuba. Három évet kellett várni, hogy a Soul Reaver 2-ből megtudjuk a továbbiakat: Raziel egy kiadós beszélgetést követően végigkergeti Kaint Nosgoth különböző korain, közben megismerkedik a régi eonok fajaival, szembesül saját múltjával, és a Blood Omen korabeli vámpírirtásokról is újabb információkat tud meg. Ezzel a road movie-val a kör bezárul, a Soul Reaverek és a Blood Omenek sztorija találkozik: Raziel az utolsó csatában meglepő módon saját Sarafan-mása ellen küzd meg. Kain és Raziel megint dumcsiznak egy jót, és itt a saga véget ér, de a lehetséges folytatásokra mindig gondoló Eidos-istálló kreatív szakembereinek köszönhetően a biztonság kedvéért még maradt egy elvarratlan szál...

Stöki
stoki@vogel.hu

76%

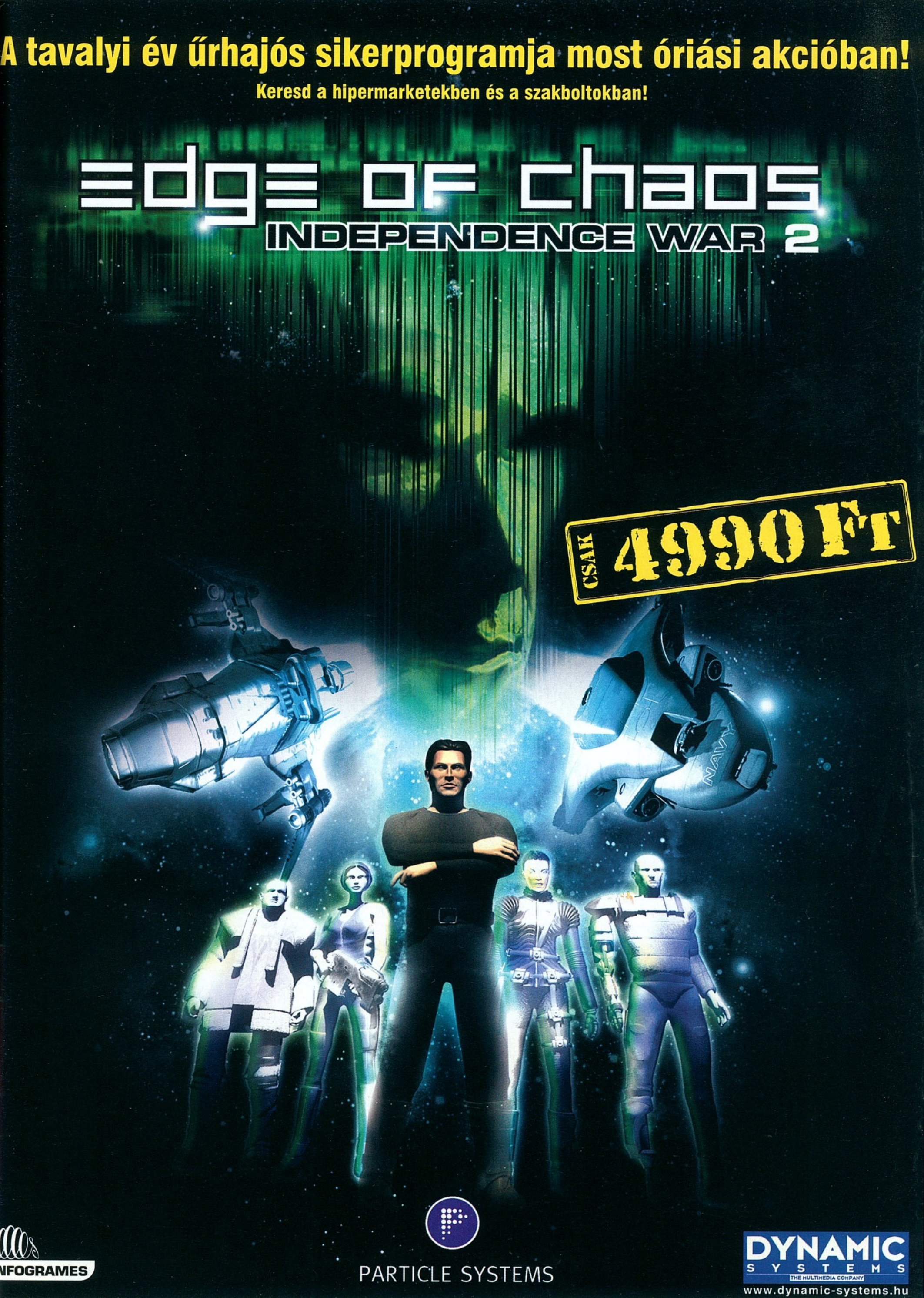
grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD melléklet
[csalás] háttérkép [javítás] demo

Minimum gépigény
PIII450, 128MB RAM, 850MB HDD, D3D

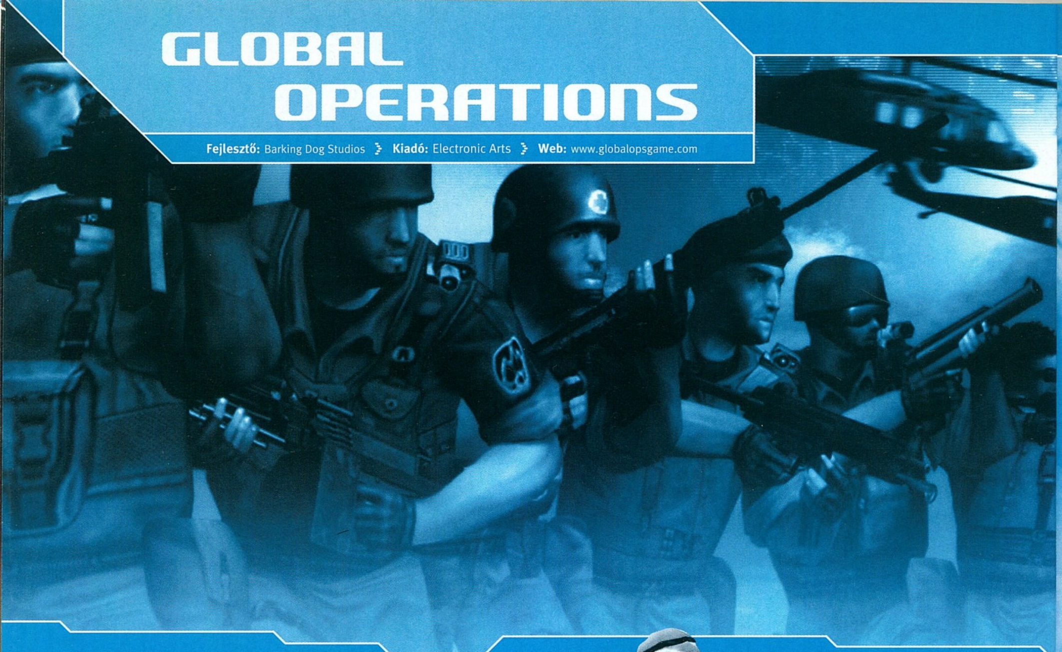
Aréna

Blood Omen: Legacy of Kain	76%
Soul Reaver	82%
Soul Reaver 2	82%

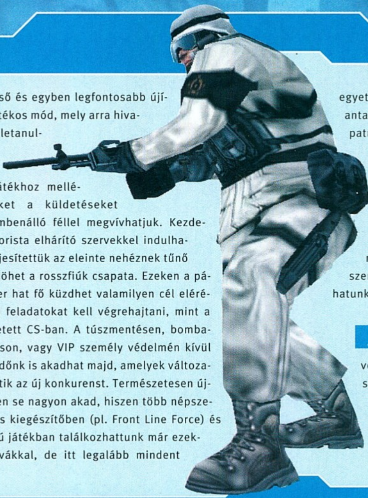

A tavalyi év űrhajós sikerprogramja most óriási akcióban!
Keresd a hipermarketekben és a szakboltokban!
Edge of Chaos
INDEPENDENCE WAR 2
CSAK 4990 Ft
NAVY
INFOGRAMES
PARTICLE SYSTEMS
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

GLOBAL OPERATIONS

Fejlesztő: Barking Dog Studios › **Kiadó:** Electronic Arts › **Web:** www.globalopsgame.com



Mostanában minden hónapra akad egy újabb taktikai lövöldözős játék. A bőség egyre hatalmasabb, de nincs is ezzel semmi gond: így legalább mindig lesz miből válogatnunk. Nemrégiben a Barking Dog Studios is beszállt a piac e területére, s próbát tettek Global Operations című alkotásukkal, amely – ha őszintén szeretnénk nyilatkozni róla – nem más, mint tökélesített változata napjaink legnépszerűbb kizárólag hálózaton játszható „terroristák harcolnak kommandósokkal" típusú játékának, a Counter-Strike-nak. Azt hiszem, olyan illető nem akad e cikk olvasói közt, aki ne ismerné az imént említett programot, hiszen olyannyira régóta létezik, hogy saját kategóriát neveztek el róla a számítógépes játékok közt. Nos, egyszóval a Global Ops is „Counter-Strike"-szerű program, és már nem első a hasonló próbálgatások közt (emlékezzetek csak a Shadow Force-ra). Ebből kifolyólag egyedi ötlettel alig találkozhatunk a játékban, mégis úgy érezhetjük, hogy minden perc, amit mellette töltünk nagyszerűen telik.



A program első és egyben legfontosabb újítása az egyjátékos mód, mely arra hivatott, hogy beletanuljunk abba a 13 pályába, amelyet a játékhoz mellékeltek. Ezeket a küldetéseket mindkét szembenálló féllel megvívhatjuk. Kezdetekkor a terrorista elhárító szervekkel indulhatunk, s ha teljesítettük az eleinte nehéznek tűnő feladatokat, jöhet a rosszfiúk csapata. Ezeken a pályákon kétszer hat fő küzdhet valamilyen cél eléréséért, hasonló feladatokat kell végrehajtani, mint a sokat emlegetett CS-ban. A túszmentésen, bombahatástalanításon, vagy VIP személy védelmén kívül sok más teendőnk is akadhat majd, amelyek változatosabbá tehetik az új konkurenst. Természetesen újdonság e téren se nagyon akad, hiszen több népszerűbb ingyenes kiegészítőben (pl. Front Line Force) és teljes verziójú játékban találkozhattunk már ezekkel a direktívákkal, de itt legalább mindent egyetlen szoftverben kipróbálhatunk. Az antarktiszi pályán például mindkét csapatnak az lesz a dolga, hogy behatoljon az ellenség által kontrollált területre, onnan megszerezzen valamit, majd fegyvertelenül visszatérjen saját bázisára. Igazi csapatmunka szükséges minden győzelem elérése érdekében, de sajnos az egyszemélyes mód alatt a szerencsén kívül csak magunkban bízhatunk. Rögvest el is mondom, hogy miért.

Bot-ladozás. A CS eleinte csak és kizárólag többszereplős játék volt. Idővel megjelentek hozzá az első botok is (mesterséges intelligenciával ellátott játékosok), amelyekkel a laikus könnyen feltételezte, hogy majd jól kiszórakozza magát. De tévedett. Nem könnyű ilyen

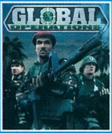
2001 › BATTLE REALMS

A Crave legelső igazán számottevő szoftvere a Battle Realms című RTS volt, mely – azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük - alapjaiban rengette meg a játékipart. Remekül ötvözte a mesebeli mitikus lények világát a távol-keleti kultúrával, rengeteg eredeti ötlet és mindemellett nagyszerű grafika jellemezték. .

2002 › FREEDOM FORCE - 2002

A múlt hónapban általunk is tesztelt Freedom Force követte a Crave Entertainment Battle Realms programja által meghatározott minőségi útvonalat. Azoknak, akik hírneve ellenére mégsem ismernék a Freedom Force-ot, annyit érdemes tudniuk róla, hogy a játékban képregényhősök irányítása, fejlesztése, kialakítása a feladatunk, akiket végül egy fergeteges kaland-, akció- és stratégiai elemekkel fűszerezett környezetben tehetünk próbára a rosszfiúk ellen.

2002 › GLOBAL OPERATIONS



Végezetül pedig íme a Global Operations, mely annak ellenére, hogy stílusát tekintve igen messze esik a kiadó előző produkcióitól, mégis kiemelkedően jól sikeredett. Viszont ez alkalommal mindennemű sajátos ötletet mellőztek a program készítésekor, és úgy tűnt, hogy inkább a játszhatóságra, a sokrétegűségre koncentráltak.

TIZENKÉT „MAJOM”

Mint azt már említettem, a játékban két csapat küzdelmébe csatlakozhatunk be. Ezt többféle karakterrel is megtehetjük, induláskor mindkét fél hat, különböző fegyverekre és egyéb kütyüre szakosodott személyből választhatja ki a számára szimpatikust. Ezek között a kasztok között akad pár alapvető különbség sebesség és viselhető páncélzat szempontjából, de játék alatt bármikor változtathatunk induláskor tett döntésünkön, s halálunkkor új szereplőként térhetünk vissza a háborúba.
A program hatalmas előnye az is, hogy bármikor felszedhetjük, és használhatjuk egymás elejtett fegyvereit is. Ha ily módon jutunk valamilyen pusztítóhoz, nem számít a kaszt, amelyet képviselünk: bárki bármilyen ágyút elsüthet. Hatásos pénzspórolási taktika lehet az, ha egy szál késsel indulunk, s összeszedjük a földön heverő puskákat és pisztolyokat. No, de kanyarodjunk gyorsan vissza a főszereplőkhöz, lássuk őket szépen sorjában!

KOMMANDÓS

Alapvetően ő határozza meg a csapat lelkét, ő a vezér. Sokoldalú katona, akinek előnye választható fegyvereinek sokasága. Automata gépkarabélyokat, AK-47-est, M4-est, vagy G36-ost vehet magához. Személyes tapasztalataiból kiindulva gyakori személy a harcmezőn, sokan kedvelik színes arzenálja miatt.

MESTERLÖVÉSZ

Mindenki kipróbálja egyszer, legfeljebb kétszer, de semmi különlegesség. A startnál meghatározott pénzből ő is csak egyetlen puskát vásárolhat meg magának, amellyel alig-alig lehet bárkit is megölni – akár 3-4 találat is szükséges ehhez. Minden pályát úgy alakították ki, hogy helyet biztosítson meglapulásának, ennek ellenére gyakran kimarad a mókából. Drágább fegyverei, pl. a Dragunov már igen hatékonnyá válhatnak a kezében, s egy-két pályán külön élvezet vele játszani.

SZANITÉC

A harctéri medikus nem támadó karakter, mégis nagyszerűen kiveheti részét a csatákból. A kommandó háta mögött osonva begyógyíthatja társai sebeit, sőt, kis, zöld színű injekciójával az elesetteket is visszahozhatja a harcmezőre. Viszont nyilvánvalóan nem harcra született. Az is ellene szól, hogy nem igazán sok lőfegyverből válogathat, de ha jó kezekben van, igazából nincs is rá szükségünk: elsődleges használati tárgya az orvosi táska lesz.

ROBBANTÓ

Számomra ő a rút kiskacsa, egyszerűen használhatatlannak tűnt. Első körben nem is vihet magával semmilyen értelmes fegyvert, s ha pénze futja is rá, csupán egyetlen elsődleges típusból válogathat. Kicsit elhanyagoltnak érzem ezt a kasztot, habár gránátjaival, időzített bombáival gyakran okozhat kellemetlen meglepetéseket. Csak olyan pályán javaslom kipróbálását, amelyiken területbiztosítás a feladat. Ekkor csupán az lesz a dolgunk, hogy robbanószereivel biztosítsuk a bejáratokat.

NEHÉZGÉPPUSKÁS

Na igen, őt mindenki nagyon kedveli! Általában védelmi feladatokat lát el, de támadáskor is hasznos tagjává válhat a csapatnak. Dolgunk csupán annyi lesz vele, hogy befészkeljük magunkat egy kellemes kis zugba, és ontjuk az ólmot a megjelenő ellenségre. Képes nehézpáncélzat viselésére, és már legelső megvásárolható géppuskájával is hatalmas pusztítást tud véghez vinni. Négy elsődleges fegyverből vásárolhat magának, s ameddig kitart nála a lőszer, mindenkire nézve veszélyt jelenthet. Egyszemélyes játékok alatt – a buta MI miatt – csak be kell állnunk vele valamelyik ajtó mögé, s vége is a küldetésnek. Kedves kis szereplő.

FELDERÍTŐ

Különleges karakter, hasonló a szanitéchez. Nevéhez hűen kézi detektorával érzékeli a közelben lévő személyeket, emellett villámsebesen rohangál a pályákon. Fegyvereit is barátságos sokaságból választhatja ki. A listán olyan nevek vannak, mint az Uzi, a HK MP5-ös, vagy a legdrágább P90-es. Mindegyik típus gyorstüzelő, automata fegyver, hátrányuk viszont az, hogy nagyon pontatlanok. Igazából minden pályán hatásosak, de leginkább azokon, amelyikeken ellenfeleink háta mögül kell megszereznünk valamit.

Nos, ezeknek a fiúknak a bőrébe bújhatunk bele a játékok alatt. Induláskor mindegyiknek kialakíthatjuk saját fegyverzetét, amit egy különleges, kördiagramszerű képen tehetünk meg. E kör cikkelyeire rákattintva megjelennek az aktuális kategória választható típusai, melyeket a játék alatt megszerzett pénzünkből vásárolhatunk meg. Rengeteg oldalfegyver, négyfajta gránát (füst és villanó is), termál- és éjjellátó szemüvegek közül gazdálkodhatjuk ki magunknak a nekünk megfelelőt. Ezenfelül három egyéb felszerelési tárgyat is akaszthatunk elsődleges fegyverünkre, ami hangtompító, távcső vagy extra lőszer lehet. Az eleinte bonyolultnak, átláthatatlannak tűnő rendszerrel hamar megbarátkozhatunk. A Counter-Strike megszokott rendszeréhez képest az egész kicsit más, de egyáltalán nem rosszabb.

számítógép által irányított, emberi megmozdulásokat utánzó mesterséges egyedet kreálni, hiszen először is ismernie kell a pályát, életszerűen kell reagálnia környezetében lévő társaira, ellenfeleire, satöbbi-satöbbi... A mai napig nem is készült olyan, amelyikre azt mondhatnánk, hogy ez már majdnem emberi.

Sajnos a Global Operationsben sincs ez másképp. Olyannyira, hogy akár pályázhatna az év legrosszabb MI-je címre is. Mindegy, hogy ellenfélről, vagy csapattagról van szó, több alkalommal tapasztaltam olyan megmozdulásokat, melyektől majd lefordultam a székről. Egyik alkalommal például partneremnek hitt társam pisztolyával nekiesett saját bajtársának, s miután kieresztett bele egy komplett tárat, odament hozzá, s megpróbálta életre kelteni. Közben megláttam, hogy valójában nem rá, hanem a távolban vadászgató mesterlövészre célzott, csak hát útban volt valaki. A jelenlevők a gránátok dobálásában se jeleskedtek. Igen gyakran nyúltak e fegyvertípus után, viszont gyakran falnak dobták az élesített robbanószert – mit gyakran, szinte mindig –, emiatt pedig nemcsak az ellenfeleimet, de a társaimat is messziről kerülnöm kellett.

Mindemellett kommunikációra is lehetőségünk akad. Rádiónk segítségével erősítést, vagy szanitécet kérhetünk, utasítást adhatunk területek védelmére, támadásra, viszont ezekre a parancsokra legfeljebb egy-két fő reagál csapatunkból. Ebből kifolyólag nehéz összehangolni bármiféle akciót is, idővel rájövünk, hogy próbálkozni se érdemes – inkább egyedül próbáljuk meg teljesíteni feladatunkat.

Nem akartam a földig gyalázni a játéknak ezt a részét, hiszen az egész nem „erre lett kitalálva". Az egyszemélyes küldetéssorozatot csupán azért érdemes véghezvinni, hogy alaposan megismerjük a pályákat, no meg kiismerjük a játszható karaktereket.

Hatáskeltés. A Global Operations készítői a saját motor fejlesztése mellett döntöttek. Ha egy évvel ezelőtt jelentek volna meg, most egekbe magasztalnám munkájukat, de pár hamarosan megérkező konkurenst figyelembe véve most csupán jó osztályzatot adnék rá. Természetesen rendelkezik korunk népszerű technológiai tulajdonságaival, Detail Textures, Alpha Blending, miegymás, de nem képes semmi olyasmire, amit még ne láttunk volna valahol máshol. Persze tökéletesen megfelel mindenre, amihez a játékban szükség van, sőt, gyakran különösen szép képeket varázsolhat monitorunkra. Mégse az igazi.

A hangokról majdhogynem ugyanezt mondhatnánk: semmi különleges. Igaz, minden fegyverropogást, robbanást és egyéb zajt dicséretesen jól eltaláltak, mégse olyanok, mint amit tíz perc múltán ne lehetne elfelejteni. A kommunikációk alatti mondatok pedig szinte pofátlan módon ugyanazok, mint a CS-ben. Nemcsak tartalmuk, de még a hanglejtésük is vészesen hasonló. A zenét egyáltalán nem tudom értékelni, hiszen a játék alatt nincs, s csupán a főmenüben hallhatunk pár akkordot megszólalni.

Végezetül pedig, amikor is értékelnem kellene a játékot, arra a tényre jutok, hogy nagyszerűt szórakoztam vele. Ráadásul helyi hálózaton, botok nélkül fantasztikus élményekkel gazdagíthat minket, internetes játékok esetén pedig egyetlen aranyszabályt kell betartanunk: kerüljük a 12 főnél több játékost tartalmazó szervereket (a vészesen megnövekvő LAG miatt). Egyetlen szépséghibája a dolognak csupán az, hogy itthon nem igazán akad senki, aki megvásárolja, majd interneten keresztül kipróbálja a programot, s ha meg is teszi, nem lesz kivel játszania. Ezért aztán úgy érzem, ha LAN partikon nem biztosítanak helyet a Global Opsnak, gyorsan a feledés homályába fog merülni. Kár lenne érte.

A GYÓGYÍTÁSRÓL

Magáról a gyógyításról viszont érdemes még pár mondatot írnom. Ha eltalálnak minket, természetesen megsebesülünk, csökken az életerőpontunk. Viszont a kijelző alatt szerepel egy másik is, amelyik azt mutatja, hogy ha épp akkor felgyógyítanak minket, mennyire töltődne vissza az életerőnk. Ez utóbbi adat folyamatosan csökken, amíg el nem éri az aktuális HP-nkat. Ezen kívül, ha harcképtelenné válunk (azaz az életerőnk nulla) még mindig dönthetünk úgy, hogy megvárjuk, amíg valamelyik szanitéc értünk jön, s újra helyre nem pofoz minket. Talán ez az egyetlen olyan tulajdonsága a játéknak, amelyik stílusos és egyedi. Nagyon tetszett.

Chris
chris@vogel.hu

84%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P500, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

ARÉNA

Operation Flashpoint	96%
R6: Rogue Spear	93%
Global Operations	84%

VILÁGOK KALANDORAI

ONLINE STRATÉGIAI JÁTÉKOK.

Világuralom, hatalom, az ellenség eltiprása, seregek toborzása és kincsek gyűjtése... az online játékok egy nagy csoportjára, a stratégiai játékokra jellemző kifejezések. Ezek a programok alapvetően két nagy kategóriába sorolhatók: valósidejű (pl. Warcraft, Dune) és körökre osztott/forduló-alapú (pl. Heroes of Might and Magic, Civilization) rendszerek. Tovább bontva a kategóriákat léteznek e-mailben (ezek persze kivétel nélkül forduló-alapúak), egy adott szerveren/hálózaton keresztül (pl. Battle.net), és az Interneten, csupán egy böngésző segítségével játszható stratégiai játékok. Most a legutolsó szelet magyar vonatkozású híreiből válogattunk egy kisebb csokorra valót.

LEMURIA

Honlap: **www.lemuria.hu**

Áprilisban indult a Lemuria nevet viselő, új magyar stratégiai játék. A résztvevőknek itt lehetőségük nyílik országokat létrehozni, és egy rendkívül élethű gazdasági szimuláció során irányítani azok fejlődését. Első ránézésre a rendszer igen felhasználóbarát, és röviddel a kezdés után már kiderül, hogy a logika és a gondolkodás többet számít, mint a játékban töltött idő.

A történet a kőkorszaktól a császárságig 10 korszakra van osztva, a különböző lehetőségek és funkciók a korszakokban haladva fokozatosan bukkannak fel. Így mindenki folyamatosan tanulhat bele a stratégiákba, és úgy tűnik, több hónap után is lehet benne újdonságokat felfedezni. A készítők szerint azok sincsenek hátrányban, akik később csatlakoznak, az új országok a megfelelő stratégiával bármikor az élre kerülhetnek.

A játékosok belépéskor országot alapítanak, és népet választanak maguknak. A 10 népcsoport mindegyikének vannak bónuszai és máluszai, melyek szerencsére olyan arányban vannak adagolva, hogy egyik se lehessen abszolút „nyerő". Az országokban a választott népen kívül a korszaknak megfelelő katonai egységek, mágikus és alvilági kasztok, továbbá a bölcsek is jól megférnek egymás mellett. A korszakok során rengeteg találmány biztosítja a bónuszokat az országoknak, melyek katonai akciókkal, mágikus és alvilági módon is harcolnak egymással. A szigetek között hajókkal lehet közlekedni, ezeket persze előtte fel kell fedezni.

A részletes súgó mellett egy FAQ és egy optimális ország felépítése is segíti a kezdőket és haladókat. A pozitív és negatív kritikát, az építő ötleteket pedig nemcsak szívesen látják, hanem külön meg is jutalmazzák a készítők.

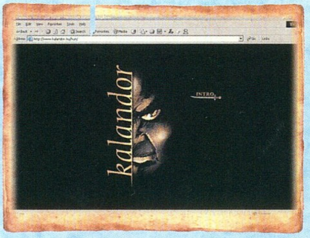
KALANDOR

Honlap: **www.kalandor.hu**

A Kalandor ősmagyar, nomád környezetben játszódik, ahol a játékosok uralkodóként egymással szövetségben – vagy épp egymás rovására – fejleszthetik tartományaikat. A résztvevőknek természetesen nem csupán stratégiai, logikai gondolkodásukat kell használniuk, hanem felelősségteljesen kell irányítaniuk tartományuk gazdasági életét is. Hogy az általuk alapított virtuális birodalmakban a fejlődés és a gazdagodás töretlen legyen, folyamatosan figyelemmel kell kísérniük a történéseket.

Hasznos kiegészítő funkció, hogy a csatlakozás után egy letölthető segédprogram segítségével az online verziónál szebb felületen játszhatunk.

Külön érdekesség, hogy a dicsőség mellett kézzelfogható anyagi gyarapodás is megfigyelhető a nyerteseknél, ugyanis a világ és a rendszer fejlesztője, a Bolt Informatikai Kft. évente összesen 1 000 000 Ft díjat fizet eredményes játékosainak.



HÓDÍTÓ

Honlap: **www.hodito.hu**

A „Nagy Öreg". Amikor néhány évvel ezelőtt megjelent, olyan űrt töltött be a játszani vágyó, folyamatos Internet-hozzáféréssel rendelkező emberek körében, hogy a Hódító népszerűsége hihetetlenül gyorsan megnőtt, a szakértők azóta a hasonló jellegű, magyar nyelvű fejlesztéseket is ehhez hasonlítják.

A Hódító is körökre osztott stratégiai játék, minden óra egy napnak/fordulónak felel meg (kivétel a hétvégi, gyorsított időszak, amikor egy nap 10 perc alatt telik el). Ebből is látszik, hogy a játék igen könnyen függőséget okozhat, mivel az eredményességhez hasznos, ha állandó Internet-kapcsolattal és óránként néhány perc szabadidővel is rendelkezünk (nyugis munkahellyel rendelkezők előnyben).

A Hódító az évek során természetesen több fejlesztésen is átesett, egyre összetettebb, bonyolultabb és élvezetesebb lett, jelenleg a 4. verzió játszható.

A SZÍNFALAK MÖGÜL

„Minden szerepjáték alapja a karakter, amelyet a játékos alakít a történetek során. Egy-egy ilyen karakter azonban nem csupán egy halom szám és kockadobált érték, illik hozzá kerettörténetet írni, életének eddigi eseményeit is lejegyezni (lásd a múlt havi CD melléklet Karakterlapjait).

Mivel minden RPG rendszer karakteralkotása más és más, és a véletlen szinte minden esetben szerepet kap, ezért nehéz univerzális tanácsokat adni a játékosoknak, és így a játszható karakterek kidolgozása sem könnyű dolog.

Az e havi CD mellékleten szereplő programokkal a kezdő és a haladó szerepjátékosokat és mesélőket kívántuk segíteni a karakterek megalkotásában, szörnyek, ellenfelek generálásában."

BePe

bepe@rpg.hu

WARRIOR KINGS

Fejlesztő: Black Cactus › **Kiadó:** Microids › **Web:** www.warriorkings.com

Újabb RTS a palettán. Újabb meggyőző képek és ígéretes játékjellemzők. Vajon hihetünk-e a csábító képeknek és kiadói ígéreteknek?

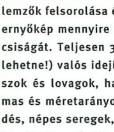
A Warrior Kings tökéletes példa arra, hogy a játékjellemzők felsorolása és néhány jól összeválogatott képernyőkép mennyire fel tudja csigázni az ember kíváncsiságát. Teljesen 3D-s (persze, manapság mi más is lehetne!) valós idejű stratégia, melyben nem csak íjászok és lovagok, hanem mindenféle szörnyek, hatalmas és méretarányos városok vannak? Mágia, kémkedés, népes seregek, és a terep is számít a taktikában? Igazi ostromok, isteni csodák és fordulatos sztori egy jól kidolgozott háttérvilágban? Mindehhez még RPG elemek is járulnak: saját karakter, NPC-k, fejlődő egységek? Wow! És még egyszer Wow! Wow!

A játék készítője az angol Black Cactus Games. Habár honlapjukon kijelentik, hogy Anglia vezető szupercégévé kívánnak válni, jelenleg nem többek egy újabb debütáló fejlesztőcégnél. A kiadó pedig a dinamikusan fejlődő, de főként sportjátékairól ismert, francia illetőségű Microids. Nem csoda, hogy a játék nem kapott túl nagy nyilvánosságot, holott, aki odafigyelt a fejlesztők ígéreteire, felkapta a fejét.

A Warrior Kings a műfaj nagy durranásának tartott Age of Kings és Warcraft kézjegyét viseli magán. A fejlesztők szerint a Shogunra is hasonlít – megjegyzem, csak abban, hogy szintén 3D-s, és középkori környezetben játszódik... minden más összehasonlítás súlyosan előnytelen lenne a Warrior Kingsre nézve. Az alapséma az RTS-ekben megszokott: építgetés, gyűjtögetés, népes hadsereg felállítása, támadás. A játékmenetet Warcraft-szerű küldetések teszik színesebbé.

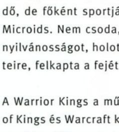
Egyszer volt, hol nem volt... A játékos a történet szerint az ifjú Artost, a Cravant Ház örökösét alakítja. Apja ura birtokán az uradalom vezetését tanulja, barbárokkal és helybéli szabadosokkal viaskodik, midőn hatalmas sereg bontakozik ki a ködből. Lovagok és zsoldosok, mind Lothar Bíboros katonái, jöttek érvényt szerezni a Birodalmat irányító korrupt vallási szekta ítéletének, kik eretnekséggel vádolják a Cravant Házat. Meggyilkolják hősünk apját, lemészárolják a Ház katonáit, és porig rombolják az uradalmat. Az ifjú Artos maroknyi hű emberével a szomszédos Anglandba menekül,

1995 › SHADOW OF THE HORNED RAT



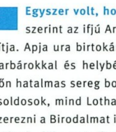
Az első Windows játékok közé tartozott a Warhammer világában játszódó stratégiai játék. Sajnos a Windows gyerekbetegségeinek összes tünetét magán viselte. Szinte játszhatatlanul lassú volt, katasztrofális volt a kezelőfelülete, ráadásul még csúnya is. Annak rendje és módja szerint meg is bukott, de kis odafigyeléssel sokkal többet ki lehetett volna belőle hozni.

1998 › WARHAMMER: DARK OMEN



Minden idők egyik legjobb taktikai stratégia játéka. Grafikája még a mai napig is megállja a helyét a piacon, s játékmenet tekintetében gyalázza az összes konkurenciát. Remek története és könnyű kezelhetősége ellenére nem lett siker. Ennek okai a mai napig nem világosak, véleményem szerint a nehézsége okozott gondot a tapasztalatlan játékosoknak.

2000 › SHOGUN TOTAL WAR



Az Electronic Arts kiadásában napvilágot látott játékot mind a nyomtatott mind pedig az internetes sajtó az egekig magasztalta. Harcrendszere, mesterséges intelligenciája, és az egységek mozgatásáért felelős útkereső algoritmusa mai napig etalonnak számít a valós idejű stratégiai játékok körében.

hogy sereget gyűjtsön, s majdan visszatérjen beteljesíteni a bosszút, visszaszerezni ősei jussát. A játékoson múlik, hogy a szép terv megvalósulhat-e.

A történet az elejétől a végéig hangulatos, a fantasy elemekkel vegyített középkori háttérvilág meglepően kidolgozott. Minden a helyén van... persze ne várjunk csodát, ez csak számítógépes játék, a sztori klisékből épül fel, kiszámítható, könnyen emészthető. De jó! Érdekesen megírva még regényben is szórakoztató lenne. Annyira magával ragadó hangulatot ad a játéknak, amit a legnevesebb fejlesztő csapatok is megirigyelhetnének. A pályák között a történetet krónikaszerűen mesélik el, térképeken mutatják Artos útját, lassanként mi is megismerjük a Birodalmat. Fejlesztői szemszögből nézve ez pofátlanul olcsó megoldás: sehol egy renderelt mozi, komolyabb animáció, még a krónikás arcát se láthatjuk soha. Mégsem negatívum, mert a hangulatot fenntartja, és alapjában véve ez a lényeg, hiszen ez itt nem a Shrek.

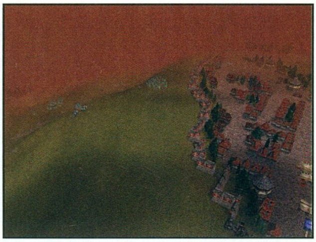
Az RTS-ekben megszokott, hogy minden egyes pályán elölről kell kezdeni a birodalom- és hadseregépítést. Nincs ez másként a Warrior Kingsben sem, de a történet mindannyiszor ad rá elfogadható indokot. A folytonos újrakezdéstől más játékokban a falra szoktam mászni, itt viszont olyan ügyesen és hitelesen adják elő, hogy alig néhányszor zavart. Le a kalappal! Csak dicsérni tudom a sztori íróját.

Habár a történet lineáris, vannak benne kisebb-nagyobb elágazások, és a folytatás aszerint alakul, ahogyan a játékos dönt. Kiváló ötlet, ami elsikkad a megvalósítás szakszerűtlenségében. A pályákon rendszeresen megjelennek választási lehetőségek: nincsenek a játék hangulatába vagy irányítási rendszerébe integrálva, egyszerűen csak feljön egy ablak, feltesz egy kérdést, amire igennel vagy nemmel válaszolhatsz. Az esetek döntő többségében nincs is jelentősége annak, melyiket választod. Csakhogy pont ugyanígy jelennek meg a sorsdöntő válaszutak is: a küldetés közepén, váratlanul, anélkül, hogy tudnád, milyen komoly döntés előtt állsz. Ha nincs akkora szerencséd, hogy éppen az imént mentettél, később nem is tudsz visszatérni ide, csak úgy, hogy újra elküzdöd magad eddig a pontig az utolsó mentéstől. A második pályán például feladat, hogy győzedelmeskedj a lokálhérosz rablólovag, Ragnar báró felett. Ha sikerült, a báró kegyelemért folyamodik: igen vagy nem? Nem kisebb dolog függ a döntéstől, minthogy melyik oldalon folytathatod tovább a játékot: ha kegyelmet adsz, birodalmi nemes maradhatsz, a vallás és igazság bajnoka, ha megtagadod, a pagan (a háttérvilág másik nagy népe, mellesleg létezett hasonló nevű buddhista birodalom a Fölön is, Délkelet-Ázsiában) oldalra sodródsz, ahol fekete mágia és szörnyek szegődnek társadul. A két út nemcsak gyökeresen eltérő egységeket jelent, hanem két különböző játékot is egyedi pályákkal. Olyan stratégiai döntés ez, mint más játékokban kiválasztani, melyik fajjal szeretnél játszani, csakhogy itt a döntésről te nem is tudsz, nem tudatosan választasz, és csak nehezen térhetsz vissza hozzá.

Motorhiba? A Warrior Kings megítélésének két neuralgikus pontja van. Két olyan összetevő, amelyik segít eldönteni, hogy végeredményben jó vagy rossz-e a játék. A kód és a design. Az előbbi a programozói munkát jelenti, az utóbbi a játékélmény megteremtését. Ha ezzel a két dologgal minden rendben lenne, a Warrior Kingset a legjobb RTS-nek tartanám. De nincs minden rendben.

Nézzük a kódot! Két részre bontható: a 3D engine-re és a játékkódra. Az engine-nel még nincs komoly bajom. Szépen megjelenít mindent, ami az ilyen játékokhoz csak kellhet, még bump mappinget is tud (modern eljárás, amellyel a felületek plasztikusabbá, térbelibbé tehetők). Egészen közel lehet menni az emberekhez – igaz, ekkor már rondák, és így játszani sem lehet –, de ami nagyobb erény: jó messze eltávolodhatunk magasan a talaj fölé emelkedve, ahonnan szárnyaló madarak társaságából betekinthetjük a tájat, míg csak a szem ellát... a távolsággal arányosan sűrűsödő ködben. Az égen felhők úsznak, árnyékuk végigfut a talajon, a tüzek, füstök, effektek teljesen 3D-snek tűnnek.

Nem tudom megítélni, hogy az alacsony fps és a futás során keletkező rángások az engine vagy a játékkód hibái-e... az ember rávágná, hogy az engine lassú, bizonyos jelek mégsem erre utalnak. Tény, hogy a Microids honlapján a minimális gépigény PII-350 MHz, 128 MB RAM és első generációs 3D videokártya. Nekem a PIII-1200 MHz, 1 GB RAM és GF-3 kártyán (ami még a feltüntetett optimális gépigénynek is kb. a duplája) még akkor is szaggatott a játék, ha megalázó mértékben visszavettem a felbontásból és a minőségből – na, ennyit a kiadói ígéretekről. A gond főként akkor jelentkezik, amikor megszaporodnak a pályán az egységek. Ennek elviseléséhez nagy adag türelemre lesz szükség, és végső soron az ember megtanulja, hogyan optimalizálja sa-



ját játékstílusát a stratégiai előnyszerzés vagy hadászati taktika helyett elsősorban az fps-re. Sajnos a kiadott patch-ek sem segítenek sokat.

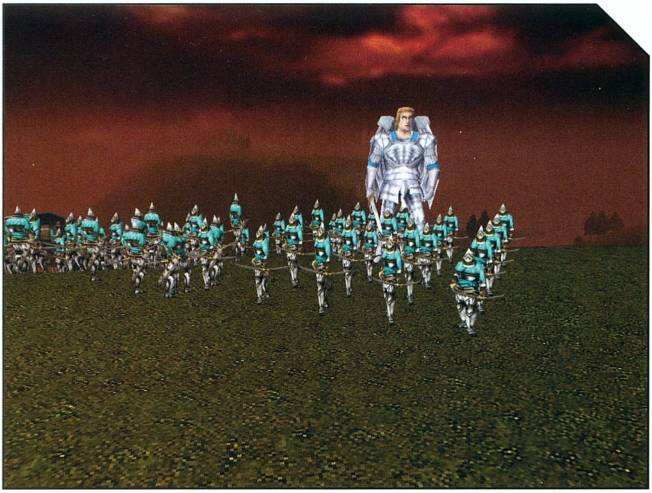
Mesterséges (un)intelligencia. A játékkód – és egyben a játék – legnagyobb fogyatékossága a mesterséges intelligencia. Ennek minden szintjén olyan hibák és hiányosságok mutatkoznak, melyek komolyan megkérdőjelezik, hogy a játék ebben az állapotában – határidő ide vagy oda – egyáltalán kiadható volt-e. Stratégiai AI egyszerűen és prózaian: nincs. A pályákon az ellenség előre felépített gazdasággal és épületekkel funkcionál, nagy ritkán találkozhatunk ellenséges parasztokkal, akik látszólag dolgoznak a farmokon, valójában nem végeznek hasznos munkát. Sem a javítások, sem a hadsereg nem a begyűjtött erőforrásokból készül, hanem egy előre leírt logika alapján, időről-időre reprodukálódik. A támadásokat nem az AI indítja, hanem scriptelt módon, a lehető legbutábban ismétlődnek, minden értelem nélkül és mindig pontosan ugyanúgy. Azt is a stratégiai AI hiányának rovom fel, hogy a Warrior Kingsben nincs skirmish-mód (egyjátékos módban is játszható multi-play az AI ellen), ugyanis nincs az a pancser játékdesigner, aki az ilyen típusú játékokból ezt jószántából kifelejtené.

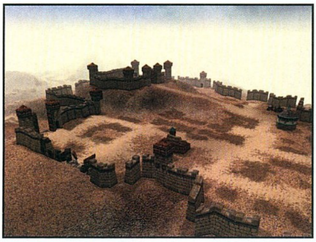
A következő a harctéri taktika. Nemhogy meg sem közelíti a fejlesztők által példaként felhozott Shogunt, hanem egyenesen siralmas. Az egységek arra és akkor támadnak, amit és amikor megpillantottak. A fegyvernemek között a legminimálisabb együttműködés sincs, a terepről tudomást sem vesznek. Egy kiragadott példával tudom érzékeltetni az AI „hadvezér” mérhetetlen ostobaságát. Miután kiprovokáltam egy ütközetet a nyílt mezőn (ahova amúgy az AI seregek a szomszédos erődből özönlöttek ki ahelyett, hogy inkább a falakon védekeztek volna), az ellenséges gyalogság egykedvűen megindult az íjászsorom felé – mert a program adatbázisa szerint a gyalogság könnyedén lemészárolhatja kézitusában az íjászokat. Hogy az íjászok sokan vannak, nem várják be a gyalogságot, és közben még lövöldöznek is? Apróság! De még nincs vége. Mikor a gyalogság megtette a táv felét, kiküldtem eléjük egy csapat könnyűlovast. A taktikai adatbázis azt súgta az AI-nak, hogy a gyalogság ezeket még az íjászoknál is könnyebben lemészárolhatja. Feledték hát az íjászokat és mentek a lovasság után. Persze sose érték utol, fel-alá csörtettem velük az arcvonal előtt, mindig kikerülve az ellenséges gyalogságot, akik vérmesen követtek oda és vissza, fél tucatszor, karnyújtásnyira az íjászsorom előtt, mígnem azok utolsó szálig lelődözték őket. Ehhez hasonló színvonalas ütközetben végül úgy nyertem meg a csatát többszörös túlerő ellen, hogy egyetlen embert sem veszítettem. Majd a hadjárat megkoronázásaként bemasíroztam a kiürült erődbe.

Az eddig felsorolt hibák csak a hadjárat módban jelentkeznek, és akkor is az ellenfél oldalán. Multi-playben ettől még a játék tökéletes lehetne. Csakhogy ott van a mesterséges intelligencia legalacsonyabb szintje: az útkeresés. Mivel az RTS-ekben mutass-rá-és-kattints módszerrel irányítjuk egységeinket, azok útkereső algoritmusok segítségével mozognak. Fél évtizede láttam utoljára olyan ostoba és idegesítő útkeresést, mint amilyennel a Warrior Kings „büszkélkedhet”. Ha az ember nem marad mindvégig a masírozó egységek mellett, hogy éberen figyelje és korrigálja, merre indulnak, bizton számíthat rá, hogy eltűnnek valahol a pályán, kis szerencsétlenséggel még le is mészároltatják magukat, mire a játékos észbe kapna. Kizárólag a nyílt, egyenes terepen bízhatunk az útkeresésben, ahol az útvonal azonos a légvonallal.

A gyűjtögető életmódról. A Warrior Kings játékdesignja tűz és víz. Bizonyos részeiről csak a legnagyobb elismeréssel tudok szólni, míg másokat a tanítandó design-hibák kategóriájába sorolnék. Az alapkoncepció, a stratégiai rendszer, az egységek, a technológiai fa és persze a sztori és a hangulat zseniális – ezek alapján tényleg minden idők legjobb RTS játékénak kellene lennie.

A gazdaság a középkori uradalmak mintájára működik. A központi épület az udvarház (később kastély), amelyet hadászatilag is védhető fal vesz körül. Kizárólag itt lehet felépíteni a katonai és városias jellegű épületeket (barakkokat, istállókat, fegyverkovács-műhelyt, katedrálist stb.) – a játék sokféle és érdekes épületet kínál. Hogy melyik mikor építhető, függ az elért technológiai szinttől, más épületek meglététől, olykor részküldetések teljesítésétől. Második udvarházat csak bizonyos pályákon és meglehetősen sokára építhet a játékos, alapíthat viszont falvakat szerte, bárhol a tájon. A falvakban újabb tucatnyi épület emelhető. A parasztok kijárnak az erdőbe fát vágni, földet művelnek a farmokon, követ vagy aranyat bányásznak. Az összegyűlt javakat kordé szállítja a falvakból az udvarházba, csak ekkor íródnak hozzá a játékos készleteihez. Útközben a kordékat az ellenség megtámadhatja, meggyilkolhatja a

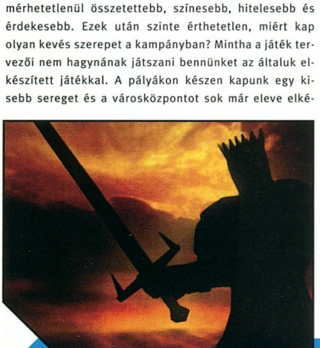




hajtót, és elrabolhatja az árut. Ugyanezt a játékos is megteheti.

Létrehozásuk költségén túl a katonák folyamatosan esznek, miközben ők maguk nem termelnek élelmet. A gyalogosok 1, a lovasok 2, a hajók 3 a papok 4 egység élelmet fogyasztanak – vagyis a sereg fenntartásához ugyanennyivel több parasztnak kell a farmokon dolgoznia. Ha a katonák éheznek, akkor sebesülnek... ha nem is halnak éhen, az első nyílvesző leteríti majd őket.
Aranyhoz nem csak bányászat vagy rablás útján juthat az ember. Ha boltokat épít, egy-egy parasztot odaküld dolgozni, azok kézműves termékeket állítanak elő, azt eladva bizonyos időszakonként 4 egység nyersanyagból 1 egység aranyat csinálnak. A kereskedők ugyanerre nyersanyag-felhasználás nélkül is képesek, igaz, más munkát nem tudnak elvégezni, és „létrehozásuk" eleve aranyba kerül.

A parasztok betérnek imádkozni az útjukba eső templomokba, eztán hatékonyabban termelnek majd. Amikor éppen gabonát hoznak a földekről, ugyanígy megállnak a malomnál, kivárják az őrlést, 1 helyett 2 zsák élelmet visznek tovább. Hasonló a helyzet a fűrésztelepekkel.
A rendszer emlékeztet az Age of Empiresre, de annál mérhetetlenül összetettebb, színesebb, hitelesebb és érdekesebb. Ezek után szinte érthetetlen, miért kap olyan kevés szerepet a kampányban? Mintha a játék tervezői nem hagynának játszani bennünket az általuk elkészített játékkal. A pályákon készen kapunk egy kisebb sereget és a városközpontot sok már eleve elkészült épülettel. Persze terjeszkedni kell, kiegészíteni az infrastruktúrát, felállítani egy jóval nagyobb hadat. De minden pálya szkriptelt, telezsúfolva érdekességnek szánt mozaikokkal... a játékos éppen ezektől nem tud kedvére játszani. A gazdaság szinte soha nem számít: vagy töméntelen mennyiségben állnak rendelkezésre a nyersanyagok, vagy olyan szűkösen, hogy úgysincs mód nagy építkezésekre. Mindaz, ami elmondva érdekesnek és élvezetesnek tűnt, az egyjátékos-mód kampányában a legtöbb pályán idegesítő és unalmas mellékkörülménnyé silányul. A fejlesztések és építések behatároltak, bosszantó mellékfeladatokat kell elvégezni, hogy az ember végre felépíthessen egy adott épületet, hiába lenne meg hozzá amúgy mindene. A küldetéseket csak a fejlesztők által előre meghatározott egyetlen módon lehet teljesíteni: többnyire az összes kis mozaik helyreillesztésével. Amolyan piros kulcsot a piros zárba móka ez – csak hát az ilyesmi nem a stratégiai játékokat szokta jellemezni!



Egy szó, mint száz: a level-design (a pályatervezés) pocsék. Márpedig mindaz a munka, a számtalan lehetőség, amit a koncepció rejt magában, a level-designon keresztül jut el a játékoshoz. A Warrior Kingsben a pályatervek egyszerűen fantáziátlanok és nem illenek a játékhoz. Nem használják ki annak lehetőségeit, sokszor éppen a hiányosságait emelik ki. Van olyan pálya, ahol a feladat csak és kizárólag azért teljesíthető, mert az AI határtalanul ostoba, ám a pályatervet és a terepet éppen ezt szem előtt tartva alkották meg. A feladat élelmet csempészni szövetségesünk ostromlott kastélyába. Előre figyelmeztettek, ne próbálkozzam az odavezető úttal, ostromgyűrű állja el, de biztos be lehet jutni máshogy is. Hát nem lehet. A megoldás titka, hogy felvezényeljem íjászaimat (akiket nem én képeztem ki, készen kaptam őket a pálya elején, nem én termeltem az élelmet sem, nem én készítettem a szekeret, sőt, még időhatárhoz sem vagyok kötve) az odakészített sziklafal tetejére, ahova az ellen csak nagyobb kerülővel juthatna fel. Nos, az ostromló seregnek eszében sincs megtenni a kerülőt. Rendületlenül vezet újabb és újabb lovasrohamokat a függőleges sziklafal ellen, mígnem mind egy szálig elvérzik. Ekkor már kényelmesen feldöcöghet szekerem a holttestektől borított vérzivataros, amúgy néptelen lejtőn, egészen a szövetséges kastélyig.

Végszó helyett. Minden hibája ellenére a Warrior Kings figyelemre méltó játék, amelyet kreativitás jellemez. A grafikája szép, habár messze nem annyira, ami indokolná az eszement gépigényt. Sokszor felbosszantott, nem is tudom, meddig játszottam volna vele, ha a cikk miatt nem kötelező. De kötelező volt, és összességében jól szórakoztam, nem sajnálom az átvirrasztott éjszakákat. Amit sajnálok, az a kimaradt lehetőség. A csábító képek és kiadói ígéretek ez egyszer(?) valótlant sugalltak. Nem mondhatom, hogy a részletekkel szúrták el, annál sokkal fontosabb a jó level-design és a mesterséges intelligencia. Másra gyanakszom én. Valaki valahol ragaszkodott egy határidőhöz, üzleti döntéseket hozott... és tönkretett egy nagyszerűnek ígérkező játékot. Az a benyomásom, hogy hiába találta ki valaki a koncepciót, fektette le az alapjait, és dolgozta ki egy-két remekül sikerült részletét, ha a többit gyors és hatékony bejezés reményében ki tudja, honnan összeszedett emberekre bízták. A mondás jár az eszemben, miszerint ha egy asszony kilenc hónap alatt kihord egy gyermeket, akkor kilenc asszony együtt biztosan képes lesz kihordani egy hónap alatt is.

-Nyúl-
nyul@axelero.hu

78%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	12/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARÉNA

Shogun Total War	97%
Warhammer: Dark Omen	90%

THE SIMS: ON HOLIDAY

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** thesims.ea.com

Végre, végre, végre! Volt már nem evilági esemény, jártunk a középkorban, meguntuk a bohócot, zombit alkottunk a családtagokból, csaptunk iszonyatos bulikat és leruccantunk a város szórakozóhelyeire, megesett a rózsaszín felhős szerelem ködében az első csók, faragtunk kerti törpét, de nyaralni, a mindennapok elől megszökve, otthonunktól távol pihenni, szórakozni, enni, lustizni, csak úgy együtt lenni a családdal, a barátokkal, akár napokig, hetekig – ilyen még nem volt. Eddig.
Mert most végre simjeink hosszútávon is elmehetnek pihenni, méghozzá családostul...

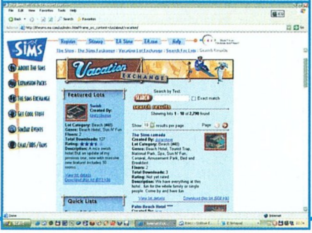
Megérdemelt pihenés. Napjainkra a simsek fanatikusai már olyan családokkal büszkélkedhetnek, ahol nincs hová fejlődni. Aki már mindent elért karrier és egzisztencia terén, annak nem sok lehetősége maradt: új családot nevel, vagy éli a luxus mindennapokat unosuntalan ismételgetve ugyanazt. Kis kikapcsolódást hozott ugyan a Hot Date kiegészítő, de már akkor látszott, ez nem elég. A munka után jár a pihenés, és kevés erre az egyestés kiruccanás, legyen bármilyen jó móka is, ráadásul a családok az alvárosba nem vihették le csemetéiket, így ők kimaradtak e szórakozási lehetőségből.

Most itt az alkalom, hogy minden életkor számára megfelelő kikapcsolódást találjunk simjeinknek, hiszen az On Holiday (a tengerentúlon Vacation) kiegészítő által kínált nyaralóhelyeken garantált a pihenés. Igaz, ehhez szükséges egy kicsit spórolni, hiszen az utazás költsége 500 dollár, és ez még csak a kezdet. Ott helyben is lesz számos fizetni való, ételért, italért, játékokért, kütyük bérléséért, no és természetesen a szállásért. Egy ezres alatt nem érdemes elindulni, mert nyaralás alatt nem ér spórolni. Szerencsére, míg mi duhajkodunk, nem telik az idő, nem keresünk egy fillért sem, viszont nem gyűlnek a számlák sem (ez itt még nem túl valósághű, de sebaj).

Nyaraló Sziget. Ha már a valóságtól való eltérésnél tartunk, említésre érdemes, hogy nyaralni bármikor lehet, nem kell a munkáltatónál előre jelezni szabadságigényünket, és mindegy az is, reggel van vagy este, amikor összeszedelőzködünk. Az egyetlen kikötés, hogy minden családtagnak otthon kell lennie, amikor megrendeljük a taxit. A szinte azonnal megérkező kocsival hamarosan álmaink szigetére jutunk, ahol kilenc nyaralóövezet közül választhatunk. Típusukat tekintve a kínálat: napsütötte strand, erdei kemping, magashegyi táborok. Ha már itt vagyunk a szigeten, nem kell majd fizetni a helyi fuvarokért, tehát az övezetek közt később is szabadon mozoghatunk. Ezt azoknak ajánlom figyelmébe, akik soványabb pénztárcával érkeznek, hiszen más és más a költség az egyes helyeken, így kis trükkel lehet spórolni a szálláson és a kaján. Persze a komfortérzet is más, attól függően, hogy luxusszálláson, igluban vagy sátorban térünk nyugovóra. Minden helyszínen igaz azonban, hogy nem lesz gondunk a takarításra vagy rendrakásra, mert a mindenhol non-stop ott nyüzsgő személyzet még a legdiszkrétebb pillanatokban is kötelességtudóan végzi dolgát. – sóhaj –

CSEMEGE A HÁLÓN

Ha van olyan program, amelyikért érdemes regisztrált felhasználónak lenni, az feltétlenül a The Sims és annak kiegészítői. A hivatalos honlapon bőven van szemezgetni való, és szinte alig jelent meg az On Holiday (Vacation), máris került fel hozzá például egy piknik csomag.
A hivatalos kiegészítések mellett az EA honlapon találhatunk nagy számban játékosok által tervezett szabadidőközpontokat, sőt megnézhetjük kedvenc családi albumukat is. Aki érez magában nyaralóhely-tervezési ambíciót, egy percig se tétovázzon, mert a hálón tárt karokkal fogadják majd a mesterművet.
Aki egyelőre „csak" az előző kiegészítők boldog tulajdonosa, az is talál fent mazsolázni valót. Érdemes tehát benézni!



Mindenképpen fontosnak tartom megemlíteni, hogy nyugovóra téréshez szükséges a szállásbérlés, és érdemes figyelni a kijelentkezésre is, mert ha délelőtt 11-ig nem jelentkezel ki például a hotelből, akkor bizony automatikusan fizetheted a következő éjszakát is (ez nem igaz, ha ennél előbb elhagyod az egész üdülő övezetet).

A simek garantáltan jól érzik majd magukat, hiszen minden helyszín bővelkedik a látni- és nyüzsögnivalókban, valamint számos játéklehetőség is van. A szórakoztató szerencse- és ügyességi játékok nyereményeit simjeink szuvenírekre válthatják. Ilyen csecsebecséket bizonyos tevékenységek során is beszerezhetnek (pecázás, fémkeresés stb.), sőt a több napig maradóknak különleges ajándéktárgyak dukálnak. Ezeket otthon, a nyaralás után családtagjaink boldogan sóhajtozva pakolják ki a megfelelő polcokra, és alkalomadtán szívesen emlékeznek a régi szép élményekre is. A nyaraláskor beszerzett egyéb tárgyakat később elajándékozhatod majd.

Az üdülőövezetek személyzete közül még feltétlenül említésre érdemes a Vakáció Felelős, aki minden igényt kielégítő információhalmazt zúdít rád, ha faggatod egy kicsit...

Gyerekparadicsom. Az On Holiday kiegészítő legfontosabb érdeme a számos új lehetőség a gyerekeknek, akik ugyan változatlanul erősen kötődnek szüleikhez (jó néhány programért a felnőttek fizetnek, és a gyerekek csak ezután csatlakozhatnak), ám a nyaralás alatt szinte mindent megtehetnek, amit ők. A felnőttek és a gyermekek együttes cselekedeteinek animációi idillikusak, különösen megkapó például a hóember építésének ábrázolása. Állítólag a felügyelet nélkül hagyott gyerekek egy idő után randalírozni kezdenek, de nekem ehhez nem volt „szerencsém". Igaz, pont azt élveztem és használtam ki, hogy a gyerekek milyen jól szórakoznak szüleikkel és a többi gyerekkel, hiszen e kiegészítő nagy erőssége pont a csoportos együttlétekben rejlik.

Embert barátjáról... Az ember szociális lény. Társas kapcsolatai, barátai, szerelmei és ellenségei döntően meghatározzák mindennapi életének alakulását. Mivel a nyaraláskor kiszakad megszokott környezetéből, így fent állhatna a veszély, hogy meglévő szociális pozíciója változik, meginog. Szerencsére semmi gond, az otthontól való távollét idejére a kapcsolattartásnak több módját is választhatjuk.

Egyrészt már a kezdetekkor invitálhatunk családi barátot a nyaralásra, így vele tutin nem lesz gond, csak győzzük az általa felkínált programok tömkelegét!

Az otthon maradt kedves ismerősöknek képeslapokat küldhetünk az üdülőhelyekről, így ők sem feledkeznek meg rólunk. Végül a szívünknek kedvesebbeknek vihetünk a szuvenír boltokból ajándéktárgyakat is, melyek hipp-hopp felizzítják a megkopottnak tűnő barátságok hevét is.

Merengő. Jól szórakoztam, de a sziget minden helyszínét végiglátogatva kicsit eluntam a nyaralósdit (szerencsére a simek nem), és visszatértem a mindennapokhoz. A kiegészítőben megjelent 125 új tárgy nagy része a Vakáció Sziget kelléke, tehát a hétköznapi életbe nem hozott lényeges tárgyi változást, kivéve a szuvenírkollekciót és az ehhez tartozó tároló helyeket.

A helyszínek nagyszerűek, végül is lefedik az átlagnyaralók igényeit, de néhány szabadidős tevékenység kissé fura (fémdetektorosdi). A családi tevékenységek nagyon jók és hangulatosan jelennek meg, például a hóemberépítés a gyerekekkel, és óriási a strandlabdázás, s igen változatossá tette az eseményeket a negyvenféle új reakció is. Az újabb érdeklődési területek megjelenése számomra nem okozott különösebben nagy élményt, inkább csak több dologra kellett figyelni, de vérbeli, nonstop ezzel játszó sims-fanatikus sem vagyok, az tény. Igazán az On Holiday újítása egyrészt a Hot Date kínálta események otthonon kívüli alvással való bővítése, másrészt a gyerekek lehetőségeinek felvirágoztatása. Véleményem szerint igazán teljes játékélményt az alapprogram az összes kiegészítővel együtt ad.

Végül kissé felzaklatott, hogy a program minden indításkor igen hosszú ideig töltött, és olykor bizony fagyott is, persze Murhpynek adózva a lehető legrosszabbkor (Windows XP-n teszteltem).

Hova tovább? Elnézve a The Sims eddig megjelent kiegészítőit, bátran mondhatom, még bőven van mit kiadni hozzá. A készülő Sims Online csak egy réteg igényeit fogja kielégíteni, az offline közönség számára is jócskán lesz tennivaló. Én például szívesen vinném a „gyerekeimet" vidámparkba, vagy állatkertbe, sőt boldogan kivenném a részemet aktívabban a munkából is, amiből most semmit sem látni, hiszen simünk csak távozik és érkezik. Vagy például jó lenne, ha a gyerekek cseperednének, kamaszodnának, már csak azért is, mert sokkal változatosabb lenne a családi élet.

No meg még mindig hiányzik az a hétvégi pihenő, legalább a vasárnap...

A következő add-on megjelenéséig nyaraljunk, építsünk üdülőövezetet, és titokban fohászkodjunk a Weekend kiegészítőért! :)

Lily
lily@vogel.hu

85%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

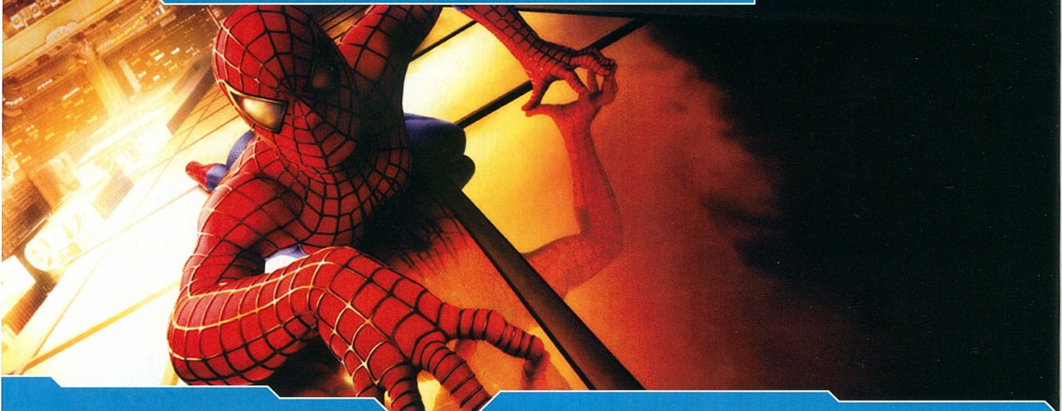
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 266, 64MB RAM, 600MB HDD

ARÉNA

The Sims: Livin'it Up	83%
The Sims: House Party	78%
The Sims: Hot Date	88%

SPIDERMAN: THE MOVIE

Fejlesztő: Treychard **Kiadó:** Activision **Web:** www.livetech.com



Az idei nyár eddigi legnagyobb mozis szenzációját Sam Raimi Pókembere okozta, miután az Egyesült Államokban a bemutatást követő első hétvégén több mint 114 millió dollárt hozott a konyhára. A legendás szuperhős e történelmi tettel kivívta minden idők legjobb nyitóhétvégéjének kijáró megtisztelő címet, olyan produkciókat hagyva maga mögött, mint a Titanic, a Gyűrűk ura, a Harry Potter vagy a Star Wars első része. A siker titka egyelőre érthetetlen, néhányan a kiváló mozibemutatóknak, míg mások az amerikai képregény-kultúrának tulajdonítják a Pókember sikerét.

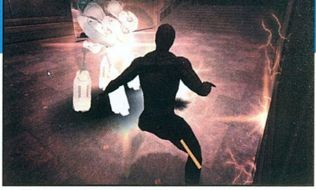
Az Activision játékkiadó talán előre megsejtette a film nem várt sikerét, amikor megvásárolta a Pókember moziváltozatának kiadási jogait, majd élve az alkalommal napjaink összes platformjára elkészíttették a Spider-Man: The Movie játékadaptációját.

Lehull a lepel. Peter Parker szülei már kisgyermek korában elhunytak. A nevelőszülői feladatokat Peter nagynénje és nagybátyja, Aunt May és Uncle Ben látja el. A fiú a teljesen hétköznapi diákok életét éli New Yorkban, ahol többek között az iskolaújságnak készít fotókat. Az egyik iskolai kiránduláson Peter és osztálytársai éppen a pókfélékről tartanak kiselőadást, mikor a fiút megtámadja egy genetikailag manipulált nyolclábú. Röviddel ezután Peter kivételes képességek birtokába jut: egy pók erejével és kitartásával bír, ráadásul a pókokra jellemző, különleges érzékek is működésbe lépnek nála.

Peter eleinte aprópénzre váltja emberfeletti tehetségét, de egy szerencsétlenség következtében, amely otthonához közel történt, megfogadja, hogy különleges képességét a bűnözés elleni harcra fordítja. Jelmondatává Uncle Ben szavait választja: „Emberfeletti erőhöz emberfeletti felelősségtudatnak kell társulnia".

Időközben Norman Osborn, a megalomániás üzletember – aki mellesleg Peter barátjának, Harrynek az édesapja – egy balul végződő kísérlet következtében intelligenciája és testi ereje hatalmasra nő, majd fokozatosan megtébolyul, míg végül Green Goblinná változik, s a város valamint a Pókember ősellenségévé válik.

A bíztató jelek. Már az első screenshotok megjelenésekor biztosak lehettünk abban, hogy a Spider-Man valami elképesztően jól fog kinézni. Ezt a tényt támasztotta alá a kiadó ama döntése, hogy a játékot elkészítik napjaink legjobb technikai adottságokkal rendelkező konzoljára, az Xboxra is. Örömmel jelenthetem, hogy a bíztató jelek beigazolódtak, és a Pókember



személyében megszületett minden idők egyik legszebb akció-ügyességi játéka. A tavalyi évben megjelent Spider-Mant fényévekkel lekörözö grafikus motor mind a belső, mind pedig a külső helyszíneken tökéletesen dolgozik. New York felhőkarcolóinak ablaküvegein megtörik a fény, az alattunk elterülő utcakép tökéletesen kidolgozott látványa fogad, mindeközben a légtérben folyamatosan körözö helikopterek igazi nagyvárosi hangulatot varázsolnak a képernyőre. Ugyanez az aprólékosság jellemző a belső terek megvalósítására is. A szobák berendezéseinek nagy része elmozdítható vagy akár fegyverként is használható, mindemellett meg kell jegyeznem, hogy kidolgozottságuk és az interaktív pályaelemek ellenére a belső terek hangulata eltörpül a külső felhőkarcolós pályák monumentalitása mellett. Ugyancsak dicséret illeti a főszereplő Spider-Man mesterien kimunkált karakterét is. Az anatómiai szempontból tökéletesen életre keltett főhős izomzata és ruházata tökéletesre sikeredett, amit a játék készítői gondosan megalkotott karakteranimációval fejeltek meg. Ugyancsak örvendetes tényként nyugtáztam a filmbeli karaktereket megszemélyesítő színészek közreműködését is, ugyanis Pókember hangját Tobey Maguire, Green Goblinét Willem Dafoe, míg a training alatti narrátor hangját Bruce Campbell kölcsönözte.

A hálózat csapdájában. A gyönyörű képi világ és a Pókember hangulat ellenére a Spider-Man sajnos közel sem lett tökéletes. Dicséretes tettként konstatáltam, hogy a játék készítői képesek voltak szakítani a film korlátjaival, minek köszönhetően a filmben szereplő Green Goblin mellett találkozhatunk a képregényekben szereplő Shockerrel, Vulture-rel, Scorpionnel is. Eme szuperhősök implementációja azonban kevésnek bizonyult. A belső terek monotonitása valamint a küldetések érdektelen mivolta a középszerűség szintjére süllyesztik a Pókembert, ráadásul a kezelésből és a kameranézetekből adódó kellemetlenségek tovább nehezítik az amúgy sem túl könnyű játékot. Mindjárt itt az elején le kell szögeznem, hogy a Spider-Mant billentyűzetről játszani majdhogynem képtelenség, ugyanis a haladási irányt befolyásoló billentyűk mellett majdnem az összes numerikus gombra is szükségünk lesz, ám a tökéletes kontrollhoz ez még vajmi kevés, mivel gyakran meg fog gyűlni a bajunk a kamerával is, amelynek kontrollálásához nem árt néha az egeret is igénybe vennünk. A megoldás tehát a mielőbb beszerzendő Gamepadben rejlik, amellyel úgy-ahogy gördülékenyen vehetjük az életünkre törő gonosztevők elleni ádáz harcot. Ha már itt tartunk, fontos megjegyezni, hogy a Spider-Man készítői a harcrendszert tekintve megpróbáltak valami egészen elképesztőt alkotni, ám a közel ötven előhozható ütés- és rúgásfajtával a halandó játékos sajnos semmit nem tud kezdeni, és két-három hatásos kombón kívül egyetlen egyet sem fog használni, azokat azonban 30 másodpercenként, mivel a pályatervezőknek hála majdhogynem minden bokorban ellenségbe botlunk. A gép által irányított gaz ellenfelek szerencsére igencsak lekorlátozott mesterséges intelligenciával lettek megáldva, azonban a nyakatekert irányításnak hála még így is csak vért izzadva voltam képes végigjátszani a játékot. Mindenképpen tanácsos az ellenfeleket olyan helyre csalni, ahonnan csak egyesével tudnak az életünkre törni, a pisztollyal illetve gépfegyverrel ellátott alakulatokat mindenképp szőjjük be a hálónkkal, s míg azok megpróbálnak béklyójuktól megszabadulni, intézzük el a fegyvertelen csoportokat. Legfontosabb fegyverünk a hálóbomba lesz, amit a leguggolt állapotban magunk köré szőtt védőháló jelent. Az így elkészített hálót egyetlen gombnyomással lerobbanthatjuk testünkről jelentős károkat okozva ezzel a körénk gyűltek soraiban.

Konklúzió. Mint azt a képekből is láthatjátok, a Pókember tényleg gyönyörűre és hangulatosra sikeredett, ám a kivételes képi világ képtelen volt maga alá gyűrni a küldetések monotonságából és a frusztráló irányításból adódó kellemetlenségeket. Egyszerűen képtelen vagyok felfogni, hogy 2002-ben senki sem tud olyan játékot készíteni, amelynek a kamerakezelése nem kergeti őrületbe a tisztelt játékost. A tesztelés vége felé kénytelen voltam belátni, hogy a Spider-Man: The Movie történetével és játékmenetével messze alulmarad az ugyancsak ebben a számban tesztelt Blood Omen 2-től, amelyik jelenlegi formájában közel sem nevezhető kiemelkedő munkának. Ha imádod a Marvel Comics képregényhősét, és mindenképpen szeretnél legalább egyszer az életben a szuperhős bőrébe bújni, a Spider-Man: The Movie kiváló választásnak bizonyul, ám ha a szövevényes és misztikus vámpírtörténeteket részesíted előnyben, jobban teszed, ha a Crystal Dynamic munkája mellett teszed le a voksot.

Sasa
sasa@vogel.hu

75%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

ARÉNA

Blood Omen 2	76%
Soul Reaver 2	82%
Soul Reaver	82%

JANE'S ATTACK SQUADRON

Fejlesztő: Mad Doc **Kiadó:** Xicat Interactive **Web:** www.xicat.com/games

A Jane's márkanév és a hozzá kapcsolódó fejlesztőcsapatok először az Origin, majd az Electronic Arts égisze alatt megjelent szimulátorokkal helyezték egyre magasabbra a mércét a háborús játékok piacán. Elég, ha csak az olyan nagysikerű programokat említem, mint a Longbow 2, az USAF, a US Navy Fighters, a Fleet Command vagy a Jane's F-15. A 2000-es év egyik legjobb és legösszetettebb szimulátorának, az F/A-18-nak az anyagi csődje után az Electronic Arts mégis rövid úton megvált a több éves tapasztalattal rendelkező fejlesztőktől, valamint magától a Jane's névtől is. Hosszú ideig úgy tűnt, hogy ez a nagy hagyományokkal rendelkező „label" örökre eltűnik a piacról, de fél évvel ezelőtt felröppent a hír, hogy a játékok piacán még újoncnak számító Xicat Interactive megvásárolta a márkanevet, és folytatni kívánja a jó hagyományokkal rendelkező sorozatot. Első játékuk, amelyet még az EA-s időkből örököltek, a mostani cikk témája, a Jane's Attack Squadron.

A Jane's Attack Squadron (JAS) már félig kész volt, mikor a fejlesztőket szélnek eresztették, így a Xicatnak nem volt más dolga, mint hogy felmelegítse a projectet. A már meglévő kódot átadták a Mad Doc programozó csapatnak, akik már nem számítanak kezdőnek a témában, hiszen ők készítették annak idején a Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe című, meglehetősen vegyes érzelmeket kiváltó szimulátort is. Úgy látszik azonban, hogy a Mad Doc-os fiúk nem sokat tanultak az előző játékuk bukásából, a JAS ugyanis talán még a SDOE-nél is gyengébben sikerült.

Csakúgy, mint a Screaming Demons, a JAS is a Második Világháború légi eseményeit dolgozza fel. A repülhető típusok között megtaláljuk a kor legjobb vadászait és bombázóit az európai hadszíntér három légierejének kötelékéből. A Királyi Légierő a már jól ismert Spitfire két változatával, valamint a Lancasterrel szerepel a játékban, az amerikai oldalon a P-47-et, a P-51-et, a P-38-at, a B-24-et valamint a B-17-et repülhetjük. A Luftwaffe rendelkezik a legtöbb repülhető típussal: két Messerschmitt Bf-109-es, három FW-190-es, a háború egyetlen sugárhajtású gépe, a Me-262 és a Ju-88-as pilótafülkéjében tehetjük magunkat próbára.

Amint az a fenti listából is látható, a játék betekintést nyújt a bombázógépek legénységének életébe is, ami a JAS egyik, sőt talán egyetlen érdemleges pozitívuma. A pilótafülkén kívül beülhetünk a fedélzeti lövészek és a bombázótiszt székébe is. Az ellenséges gépek lelövése nem igazán okozhat gondot, egy kis gyakorlással bárki könnyedén elsajátíthatja. A lényeg, hogy tudjuk, melyik pozícióba érdemes gyorsan átkapcsolni, miután a vadászgép kikerült a látóterünkből. A bombázás is gyerekjáték, aki már játszott a B-17 Flying Fortress II-vel, valószínűleg nagyon gyorsan ráérez majd az ízére.
Habár a négy bombázógép alapvetően különböző méretben és repülési paraméterekben egyaránt, ez a legkevésbé sem érződik a szimulátorban kipróbálható verziókban. A levegőben mind a négy gép ugyanúgy viselkedik, és ez, a repülési modellek megvalósítása a játék legnagyobb hibája. A hatalmas B-17-tel, a B-24-gyel, a Lancasterrel és a Ju-88-cal is bármikor csinálhatunk orsót, sőt bukfencet is!

Nem jobb a helyzet a vadászgépek terén sem. Hiába a rengeteg repülhető típus, ha nincs közöttük érdemi különbség. Szinte minden repülőgép ugyanolyan repülési tulajdonságokkal rendelkezik, ami talán még nem is volna akkora hatalmas hiba, ha legalább egy kicsit is valósághű lenne a gépek irányíthatósága, de sajnos nem az. Minden gép extra érzékenyen reagál a kormánymozdula-

1999 JANE'S WWII FIGHTERS

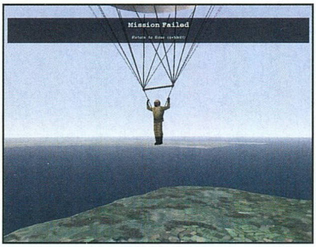
Azt is mondhatnánk, hogy a WWII Fighters a JAS elődje, ha ez a három évvel ezelőtt megjelent játék nem lenne szebb, jobb és érdekesebb, mint a Xicat és a Mad Doc közös alkotása. .

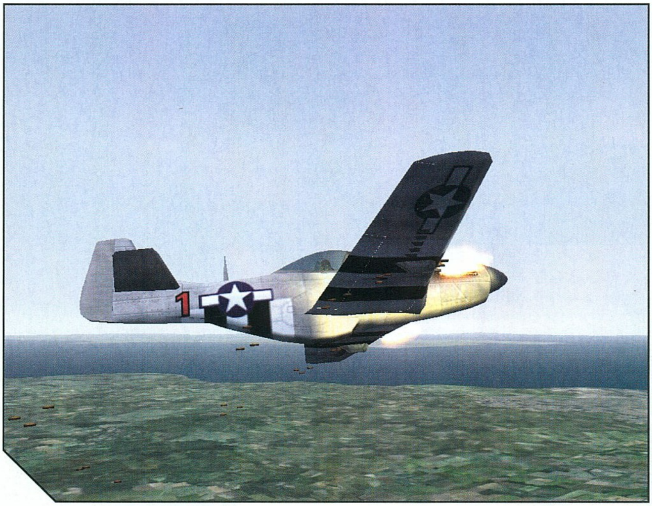
1999 JANE'S ISRAELI AF/JANE'S USAF

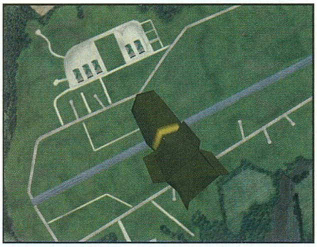
Két olyan játék, amelyik a még a szimulátorok iránt kevésbé érdeklődő közönséget is képes volt a monitorok elé szögezni. Izgalmas repülőgépek, gyönyörű grafika és nagyszerű játékmenet jellemezte mind a két programot.

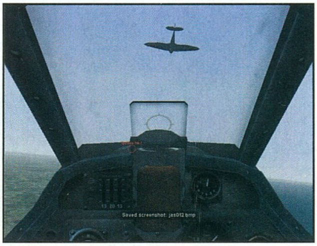
2000 JANE'S FIS/JANE'S F-18

A Jane's két legösszetettebb és legjobb játéka. Amíg az IAF és az USAF a nagyközönségnek készült, ez a két szimulátor a „hard core" rajongókat vette célba. Két igazi klasszikus!









tokra, és a hibásan beállított fizikának köszönhetően minden másodpercben azzal kell küzdenünk, hogy a madár nehogy átessen, és dugóhúzóba kerülve a veszteséglistára kerüljön.

Hasonlóan rossz a helyzet a sérülések modellezésével is. Többször előfordult már, hogy sikerült lelőnöm bombázókat két-három találattal, méghozzá nem is a nagy kaliberű gépágyúval, hanem a 7.62-es géppuskával, illetve ha bombázóval repültem, a támadó vadászok egyetlen sorozata után a gépem már lángolva zuhant is.

Térjünk most át a küldetésekre. A JAS, csakúgy, mint évek óta szinte minden szimulátor, lehetőséget ad a tréningre, az egyedi küldetésekre (Single Mission), a gyors csaták összeállítására (Quick Mission) és persze hadjáratok repülésére is. A gyors küldetések előkészítése barátságos menürendszer segítségével történik, ahol meghatározhatjuk a résztvevő gépek típusát, számát, az időjárást és persze a feladat típusát (vadász/bombázó).

A játék most kiadott verziójához két előre legenerált hadjáratot kapunk. A „Kanalfront" a Luftwaffe 1943-as, Anglia és a Csatorna hajózási forgalma ellen irányuló tevékenységét dolgozza fel, a „Fortress Europe" pedig a nagy amerikai bombázóhadjárat eseményeit eleveníti fel a RAF és az USAAF oldaláról. A küldetések meglehetősen változatosak és érdekesek. Sajnos saját pilótát nem indíthatunk, így viszont adva van a lehetőség, hogy az egyik küldetésben még FW-190-essel bombázzunk egy Spitfire motorgyárat, majd a következőben Ju-88-assal torpedózzuk a csatornán hajózó teherszállítókat.

A küldetések előtt szűkszavú eligazításon vehetünk részt, majd rögtön a pilótafülkében találjuk magunkat. Sajnos még egy fotót sem kapunk a célterületről (ami azért nagyon fontos lenne, főleg a bombázó küldetések esetében), és még az automatikusan kijelölt útvonaltervről sem kapunk semmi információt. Repülés közben láthatjuk ugyan, merre lenne érdemes repülni, sőt az automata pilóta el is repít minket a célterület fölé, de hogy valójában hol vagyunk, arról fogalmunk sem lehet, a térképet ugyanis a JAS pilóták még csak hírből sem ismerik.

A cikk végén még gyorsan térjünk rá a játék grafikájára és hangjaira is. Nos, e téren sem tudok túl sok jót elmondani. Látszik a programon, hogy pár évig pihent a fiókban, a grafikus motor ugyanis az 1999-2000-es évet idézi. Az objektumok, főleg a gépek kidolgozottsága még nem is lenne rossz, de a textúrák már nem felelnek meg a mai elvárásoknak. A táj végig lapos és unalmas, felejtsük el a dombok és hegyek közötti bújócskát. Egyetlen pozitívum a szép felhőzet és a kondenzcsíkok megjelenítése, de ez ma már kevés az üdvösséghez. A hangok és a játék zenéje még éppen megfelel az elvárásoknak, bár a pilótatársak vérfagyasztó sikolya – és ennek vizuális megjelenítése az üzenetmezőben – eléggé zavaró.

Mit is mondhatnék összefoglalásképpen? Szomorú nap ez a mai, hiszen a Jane's egészen mostanáig egyet jelentett a szimulátorok csúcsával. Az évek során felépített reputációt a Xicatnak és a Mad Docnak sikerült végleg lerombolnia. Aki csak egy kicsit is ad arra, hogy mivel játszik, messze kerülje el a Jane's Attack Squadront, főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy olyan hasonló témájú játékok is vannak a boltok polcain, mint az Il2 Sturmovik, a Flight Simulator 2 vagy a már budget kategóriában futó European Air War.

neuro
neuro@agria.hu

54%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	5/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 128MB RAM, 550MB HDD, D3D

ARÉNA

Il2 Sturmovik	95%
European Air War	87%
MS: Combat Flight Simulator	90%

2002 FIFA WORLD CUP

Fejlesztő: EA Canada **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.worldcup.ea.com

Az már senkit sem lephet meg, hogy minden év őszétől tömegestül jelennek meg az Electronic Arts sportjátékai, legyen szó az igencsak népszerű FIFA-tól és NHL-től az idei évtől kizárólag konzolon megjelenő NBA-n át egészen a nálunk nem túl ismert Triple Play-ig (baseball) és NCAA Footballig (kollégiumi amerikai foci). Erre a hihetetlen nyomásra tesz rá a kiadó azzal, hogy a legnagyobb világversenyek alkalmával – Világ- és Európa-bajnokságok idején – piacra dobják egyeduralkodó fociprogramjuk erre kihegyezett verzióit. Érdekes módon több mint egy hónappal a VB előtt jelent meg a World Cup 2002; éppen fél évvel a FIFA 2002 után (PC Guru 2001/12, 40. oldal).

Nagy kérdés, hogy mit lehet javítani kevesebb, mint fél év alatt egy sportjátékon; ennyi idő alatt a grafikában nem lehet forradalmi változásokat elérni, a szabályok meg ugye nem változnak: marad a kezelés további finomítása, illetve a világbajnokság hangulatának elcsípése. Az előjelek mindenesetre bíztatók voltak, az intro ugyanis stílusos – bár én azért még mindig nehezményezem, hogy az összevágott videók helyett áttértek a játék motorjának felhasználására –, és az alatta hallható zene is kellemes lett. A játék aláfestéséül ugyanis ezúttal nem Ministry of Sound-zenék, vagy Gorillaz klónjai szólnak, hanem Vangelis VB-himnusza, mely külön e célra írt komolyzenei felvétel. A kiábrándítóan kevés lehetőséggel kecsegtető főmenüben az ember nyilván azonnal a VB-lejátszását fogja választani; persze ez nem csak rajta múlik, hiszen ezen felül csak barátságos mérkőzésbe kezdhetünk bele (ezen belül többjátékos-mód is rendelkezésre áll). Várakozásommal ellentétben a selejtezőket nem játszhatjuk le a játékban, kizárólag a 32 résztvevős döntőn küzdhetünk. Hiába mondja Sasa, hogy ez így természetes („ember, ezért hívják World Cupnak!"), szerintem mindenki sokkal jobban örült volna, ha bármilyen csapattal nekivághat a nagy kihívásnak. Biztosan sokan vannak, akik a magyar csapatot akarják – még ha csak virtuális formában is – a dobogó tetején látni, az viszont az EA fejeseknek is eszébe juthatott volna, hogy a nagyobb felvevőpiaccal rendelkező Hollandiában is örültek volna ennek a lehetőségnek. Marad tehát a 32 válogatott (továbbá nyolc másik, ha barátságos meccseket vívunk), természetesen az eredeti csoportbeosztással, és azzal az összeállítással, amelyet a fejlesztők saccolni tudtak (mint azóta kiderült, van néhány hiba – erről persze nem a fejlesztők tehetnek, időre ki kellett adni a programot). Amint belekezdünk a bajnokságba, egyből fel fog tűnni, hogy a grafikusok némely tekintetben profi munkát végeztek: mégpedig a stadionok esetében. A VB megszállott rendezői (marslakók számára: idén Japán és Dél-Korea ad otthont az eseménynek) több mint egy tucat vadi új arénát húztak fel pár év alatt (a 20 pálya közül mindössze kettő idősebb öt évnél). Hasonló elszántsággal dolgoztak azok is, akiknek ezeket kellett lemodellezniük – a stadio-

nok az utolsó vascsavarig megegyeznek az eredetijükkel, elképesztően néznek ki. A szurkolók is megkapták azt a figyelmet, amiért a játékosok már évek óta könyörögnek: az őrjöngő tömeg végre tényleg emberinek néz ki. A táborok ugyan még mindig láthatóan elkülönülnek, de már legalább van némi kis keveredés, vegyes szektorok. Kisebb-nagyobb gondok ugyan még vannak: az még hagyján, hogy a pálya közvetlen környezete teljesen lepusztult, nincsenek rendőrök, labdaszedők, operatőrök az oldalvonalnál, csak pár felfújt kabalafigura és körülbelül tíz poligonból megformált fotós a kapuk mögött. Utóbbiak egyébként folyamatosan a labdára „céloznak", ezért nagy mellétrafáláskor egy emberként fordulnak hátra – ez igen komikusan néz ki. A kispadokkal már igen komoly gondok vannak, ezek ugyanis szó szerint kicsi padok: három játékos ül rajtuk, és az edző mellettük tántorog. Semmi fedél nincs a fejük fölött, és nyoma sincs a hatalmas nyüzsgésnek, amely ezeket a helyeket még egy magyar bajnoki közben is körülveszi. Persze ezek inkább csak apró igénytelenségek, nem igazi hibák – az már viszont tényleg fekete pont a játék bizonyítványában, hogy nincsenek eltérő időjárási viszonyok. Jó, rendben, nem kell júniusban hóförgetegtől félni, és az is igaz, hogy sok stadion fedett, de azért néha egy kis esőt szívesen vettem volna.

A játékosok egyébként lényegesen jobban néznek ki, mint a FIFA 2002-ben, a baltával kifaragott modellek helyét sokkal kidolgozottabb figurák vették át. Érdekes módon a World Cup konzolos változataiban ez még inkább így van, számomra érthetetlen okokból ott egy játékos sokkal több poligonból áll – viszont onnan meg a realisztikus önárnyékolás hiányzik. Az arcok kidolgozása nagyon furcsára sikerült: ugyan a sztárokat fel lehet ismerni, mégsem lettek túl életszerűek, mintha az összes ábrázat kicsit el lenne torzítva. Persze ez nem lenne akkora hiányosság, ha nem láttunk volna már ennél sokkal jobb megoldásokat (pl. PS2-n a This is Footballban). A látványnál persze sokkal fontosabb a játékmenet – ilyen tekintetben a World Cup nem változott túl sokat a FIFA 2002-höz képest. Az abban megreformált passzrendszer itt is megtalálható, azt kell, hogy mondjam, legnagyobb bánatomra. Ennek ugye az a lényege, hogy amikor az egyik társunk talpai alatt színes pötytyök jelennek meg, akkor kell lenyomnunk a szöktetés gombját, mire ő elkezd száguldani – ilyenkor kell odapaszszolni a bogyót. Elméletben ez jól hangzik, viszont a gyakorlatban annál kevésbé, miközben arra figyelünk, hogy ne szereljenek le minket, nagyon nehéz arra koncentrálni, hogy mi gyorsítsuk fel a többieket, és még pontosan is gurítsunk. Persze hallottam már olyan emberről, aki ezt mesteri szinten elsajátította, de az internetes fórumokon körbenézve azért eléggé nyilvánvaló, hogy a legtöbben a pokolba kívánják ezt az újítást.

Ennél sokkal jobban sikerült az „Air play", ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a levegőből érkező labdák felett sokkal nagyobb lesz az uralmunk. Ilyenkor azonnal levehetjük mellel, továbbfejelhetjük, vagy akár kapura is ollózhatjuk a labdát. Persze ezt sem könnyű megszokni, de legalább néhány meccs után már lesz rá esélyünk, hogy tudatosan alkalmazzuk. Én csak azt nem értem, hogy miért nincs gyakorló-mód a programban, amelyben netán egy kedves női hang el is búghatná, hogyan kell előhozni ezeket a mozdulatokat (a passzt is beleértve).

Volt még, ami nem tetszett, például az, hogy elképesztően sok a kapufa a programban. Az életben ezek igen ritkák, itt viszont alig múlik el meccs anélkül, hogy ne látnánk négyet-ötöt. Ehhez még vegyük hozzá azt, hogy a kapusok „intelligenciája" kritikán aluli lett. Az ugye a sorozat régi hibája, hogy az alig-alig csordogáló labdára teljes vehemenciával vetődik rá hálóőrünk, ezúttal azonban ennél cifrább dolgok is vannak. Ilyen például az, hogy kesztyűs figuránk az indításokra nem mindig reagál, ezért egy-azegyben lehet rávezetni a labdát. Talán ennél is idegesítőbb az, hogy a tizenhatoson kívülre magától nem merészkedik ki. Kaptam olyan gólt, hogy egy hatalmas indítást követően a labda 16,5 méterre a kaputól megállt, és hiába látszott, hogy jön a csatár, és nem fogom tudni megelőzni, a kapusom bambán állt egy kicsit a vonal mellett, majd hátat fordítva az egésznek (!), sétatempóban (!!) megindult a kapu felé. A csatár lőtt, rúgott, ünnepelt... Oltári potyagólok is túlzott számban fordulnak elő, a kapusok ugyanis minden ok nélkül kiejtik, ellenfél elé öklözik a labdákat, de az is többször megesett, hogy a bogyó a feltápászkodó figuráról pattant be a gólvonalon túlra. Megemlíteném azt is, hogy a csavarások úgy-ahogy használható rendszerét is sikerült elrontani, nincsenek ugyanis fokozatok, vagy balra, vagy jobbra, vagy egyenesen küldjük meg a labdát.

Persze azért nem kell temetni a programot, hiszen az egyik legfontosabb célt, a VB-hangulat megjelenítését sikerült elérni. Ez nagyrészt a hangoknak köszönhető: a közönség együtt él a játékkal, ráadásul minden csapatot másként lelkesítenek. A zene is sokat segít, mielőtt a bíró felmutatja a lapot, hatásos dallamokkal tornásszák feljebb az adrenalinszintünket: vajon sárga vagy piros lesz? A kihagyott helyzeteket, gólokat és nagy szabálytalanságokat a gép megismétli, ráadásul ilyenkor a kamera a játékosra is ráközelít, megcsodálhatjuk arcmimikáját. Természetesen van néhány átkötő jelenet is, mint például a gólörömök, vagy a bevonulások, amelyeket szintén igen remekül vágtak össze.

A játékkal igazából az a legfőbb bajom, hogy lehetett volna sokkal jobb is, szinte minden tekintetben. A stadionok tényleg jók lettek, de a játékosokat csiszolhatták volna még egy kicsit. Az ismétlések hangulatosak, de milyen jó lett volna, ha szünetben nem csak a statisztikákat bámulhatjuk, hanem a legszebb, leglényegesebb jeleneteket a gép ismételten megmutatja. Az 1998-as World Cupban meg lehetett nyitni a régi VB-döntőket, a régebbiek stílusos barnás árnyalatban – itt mindössze néhány All-stars csapatot hozhatunk elő.

Igaz, hogy az Electronic Arts egyeduralkodó a PC-s focijátékok terén, de időszerű lenne már példát venni az NHL-sorozatról, ott minden részben jelentős – és hasznos! – újítások várnak ránk. Persze, ezt már legalább három éve mondogatjuk...

Grath
grath@mail.datanet.hu

85%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	14/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P200, 32MB RAM, 65MB HDD

ARÉNA

FIFA 2002	80%
FIFA 2001	81%
FIFA 2000	92%

LEGBEFOLYÁSOSABB

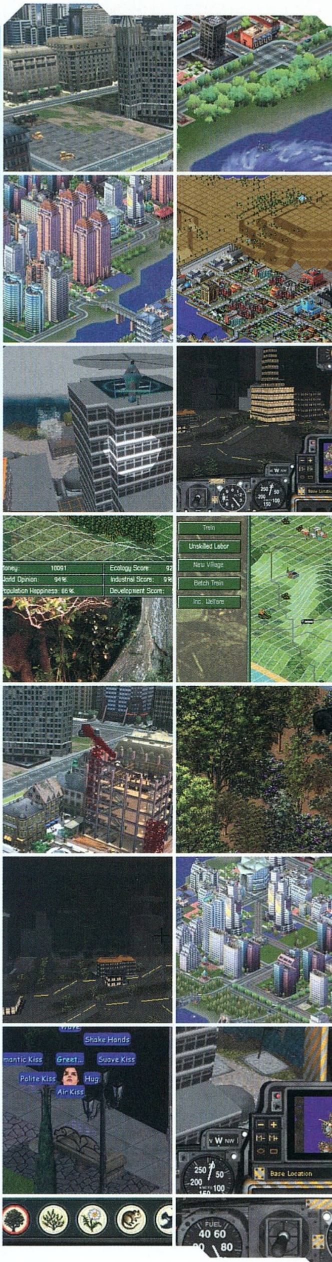
EMBEREI

Legifjabb sorozatunk múlt havi, indító adagjában sikeresen túljutottunk a számítógépes játékok ősein, megismerhettük azok megalkotóit. A továbbiakban eltekintünk a kronológiai sorrendtől, és hasraütésszerűen választunk ki minden hónapban egy-egy bemutatandó arcot a játékszakma halhatatlanjai közül. Az e havi hasraütés (azért sem árulom el, ki ütött, és kinek a hasát) során a játékvilág egyik legsikeresebb és leggazdagabb, egyben legkacskaringósabb pályafutást felmutató emberére esett a választás.

A különc: Will „Sim" Wright. Will Wright az az ember, aki mindig másképp állt a játékokhoz, meg általában a világ dolgaihoz, mint az emberek többsége – ez pedig egyaránt vezetett frenetikus sikerekhez, és orbitális bukásokhoz is az elmúlt másfél évtizedben. Történetünk a nyolcvanas évek közepén kezdődik, amikor Will egy bizonyos Raid on Bungeling Bay című helikopteres akciójátékon dolgozott egyszerre programozóként, tervezőként és grafikusként. Hősünk meglepve vette észre magán, hogy a szétlövésre és lebombázásra ítélt célpontok (városok, szigetek) megtervezésében és felépítésében sokkal több élvezetet lel, mint a helikopterrel való repkedésben és lövöldözésben. Will ekkoriban egyébként élénken érdeklődött a várostervezés tudománya iránt, s máris megszületett az őrült ötlet: emberünk a Bungeling Bay pályaszerkesztő programját feltupírozta Jay Forrester (a MIT egyetem tanára) várostervezés-elméleti könyveinek teljes elméleti anyagával, beledobált autókat, embereket, s egy évnyi munka után '87-re létrejött egy tudományos alapokon működő hiperrealisztikus városépítő-szimulátor: ez volt a Sim City ős-verziója. A neheze csak most következett: a képtelen ötleten alapuló játékot el kellett adni, csakhogy egyetlen kiadót sem érdekelt olyan játék, amelyikben nem volt se ellenfél, se győzelem, se semmi, ami a hagyományos játékokat jellemezte.

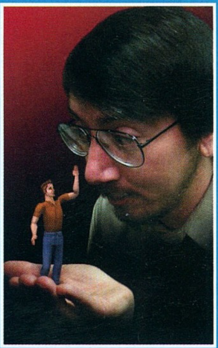
Több hónapos sikertelen kiadókeresés után véletlenül, egy pizzériában tartott születésnapi partin futott össze végül Will az emberrel, aki fantáziát látott a városszimulátorban: ő volt Jeff Braun, akivel közösen azon nyomban megalapították játékfejlesztő és kiadó cégüket, a Maxist, és akinek tanácsára a Sim Cityt átírták „a komoly emberek platformjaira", azaz PC-re és Macintosh-ra. A játék végül '89-ben került a boltokba, és eleinte úgy tűnt, a Willt hülyének nézőknek volt igazuk, és el fog tűnni a süllyesztőben rövid, ám dicstelen pályafutás után. Aztán a Time magazin több oldalas cikket hozott le a programról, amelyben a játékvilágot forradalmasító ötletként ünnepelte azt – és a világ hirtelen felfedezte a Sim Cityt! A siker óriási volt, olyan embereket sikerült rávenni a számítógéppel való játékra, akik addig lenézték, és gyerekes dolognak tartották azt. A szimuláció tudományos alapossággal megalapozott realizmusa nyomán sorra érkeztek Willhez különféle kormányhivatalok (a NASA, a kanadai adóhivatal, a védelmi minisztérium, a CIA!) felkérései rendszerszimulációk írására, ő azonban úgy gondolta, megmarad a játékoknál. Jeff nyomására folytatást kezdtek el készíteni, mindjárt kettőt is egyszerre: a közvetlen második részként beharangozott Sim Earth-t, és a Sim Antet (előbbit egy Fred Haslem nevezetű, frissen felvett programozó, utóbbit az új kihívást kereső Will vezetésével). Sajnos egyik új Sim sem felelt meg a hatalmas várakozásoknak: Fred csődöt mondott, s ennek instabil, logikátlan és nehézkes Sim Earth lett az eredménye, míg Will hangyaboly-szimulátora egyszerűen nem érdekelte az embereket. A gyengécske eredmények ellenére a kilencvenes évek első fele folyamatos és egyre kevesebbet felmutatni képes Sim-özönnel (Sim Life, Farm, Health...), valamint Will útkereső, kreatív, ám látványosan sikertelen kísérletezgetésével (Robosport néven egy robotos taktikai játék, El Fish, az akvárium-szimulátor...) telt a Maxis háza táján. '94-re a cég teljesen felélte tartalékait annak ellenére, hogy öt év alatt 15 (!) játékot adtak ki. Nem volt mit tenni, „dupla vagy semmi"-alapon el kellett készíteni az igazi folytatást... Will minden ellenkezése ellenére a játék szinte egy az egyben másolta a régit, csak a grafika váltott izometrikus 3D-re, és a kezelőfelület kapott teljes nagygenerált, a lényeg változatlan maradt. Ez volt a nyerő választás: a Sim City 2000 eladott példányszáma az első három hónap alatt 300 000-ig szaladt fel, és kerek fél évig trónolt bestseller lista élén.

A sikertől megrészegülve Jeff és Will meghozta a Maxis történetének toronymagasan legrosszabb döntését: kivitték a céget a tőzsdére. A Wall Street nem hitt a szemének: azt látták, hogy jön az ismeretlenségből egy alig tucatnyi embert foglalkoztató cég, és évi hatmilliós bevételt produkál. A befektetők ölték egymást a Maxis-részvényekért, s a cég papírjai sosem látott szárnyalásba kezdtek. Igen ám, csakhogy a cég újsütetű tulajdonosai hamarosan szerettek volna látni is valami nyereséget a befektetett dollárkötegeikért, a Sim City 2000-hisztéria azonban megismételhetetlennek bizonyult. Visszatért a régi kettősség: egyik oldalt a gyengusz Sim-áradat (ezúttal Sim Tower, Isle, Town, Golf...), a másikon Will az agyament ötleteivel (ezúttal egy Hindenberg Project című léghajó-szimulátorba ölt bele rengeteg munkát, hogy aztán végül ki se adják). A dollárpapák pedig átvették a hatalmat, hozták a saját embereiket és módszereiket, amivel a lehető legtöbbet ártották a Maxisnak. A cég 200 főre hízott fel, és párhuzamosan 4 projectet futtatott, a világ egyik legjobb kreatív játéktervezőjét foglalkoztató csapat átalakult futószalag-játékgyárrá. A koncepció '96 végére mondott látványos csődöt: a karácsonyra tervezett négy játékból kettő (Sim Tunes és Sim Park) lekéste a határidőt, a Full Tilt Pinball megbukott, s a negyedik játék, a Sim Copter sem éppen a kimagasló minőségéről, vagy egetverő eladási adatairól híresült el... (Oké, elmesélem, hátha valaki nem ismeri a történetet: a játék egyik kódere



„...a játékok általában a filmek mintájára épülnek fel. Kell bele történet, főhősök, konfliktusok, meg persze happy end. Az én programjaim ezzel szemben inkább olyanok, mint egy klasszikus hobby-játék, egy vasútmodell vagy babaház. Környezetet és eszközöket adok a játékosnak, amelyekkel úgy játszik, ahogy akar, magának határozza meg a célokat: én csak a játszóteret adom, ahol a játékos kiélheti a kreativitását, ahol nincs keretek közé szorítva. Az én játékaimban a cél nem a győzelem, hanem maga a játék..."

Will Wright



olyan easter egget akart elrejteni a programban, amelynek eredményeképpen nagyon-nagyon ritkán egymás után megjelenik két hiányos öltözetű Chippendale-táncosfiú, és forró csókot váltanak egymással. A játéktörténelem legszerencsétlenebb programhibája folytán azonban a 10-12 óránként feltűnő „vicc" helyett a játékos a játékbeli város szinte minden második utcájában fürdőruhás, csókolózó meleg párokkal találkozhatott)

Alig egy évvel a dicsőséges tőzsdei bevezetés után drámai módon fordult a kocka, a cég kétmilliós veszteséggel zárt évet tudhatott maga után. A dilettáns vezetés azonban tovább erőltette a „minőség helyett mennyiség" elvet. Így született meg minden idők egyik legrosszabb játéka, a hatalmas költségvetéssel készített digi-kalandjáték Crystal Skull, így vásárolta fel a Maxis a texasi Cinematronics stúdiót félkész Diablo-klónjuk, a Crucible miatt (amelyet aztán végül nem tudtak befejezni és kiadni), így ment bele a csapat B-kategóriás sportprogramok és gyerekeknek szánt oktató-játékok készítésébe (a sorozat főszereplője, Marty, a kisegér azóta is intő példaként trónol a Will íróasztalán). '97-re a helyzet addig súlyosodott, hogy a vezetőség újra előrángatta a csodanyulat a kalapból, és kiadta az ukázt: vagy záros határidőn belül elővarázsolnak valahonnan egy Sim City 3000-et, vagy irány a munkanélküli-központ. Mindent egy lapra tettek fel, de sajnos a lap nem bizonyult nyerőnek... A harmadik Sim Cityt ugyanis 3D-sre tervezték, és egyszerűen nem vettek tudomást róla, hogy az akkori technikai szint mellett, az akkori hardverekkel ezt lehetetlen megoldani. A cég egyre gyorsabban sodródott az elkerülhetetlen vég felé... és történetünk során immár másodszor megjelent a Nagy Megmentő. A befektetéseiket már rég elbukott tulajdonosok kitörő örömmel üdvözölték a színen feltűnő Electronic Artsot, és alig leplezett vigyorral az arcukon adták el neki tokkal-vonóval az egész céget csekély 125 millió dollárért (Wright ebből egymaga 15 milliócskát kapott, valamint egy ígéretet, hogy megvalósíthatja évek óta dédelgetett álmát, a „Babaház-projectet". Lehet találgatni, hogy mit is takart a név...).

Az EA határtalan profizmussal oldotta meg a krízishelyzetet. A „gagyiipart" azonnal leállították (egyedül a 90%-os készültségben levő Streets of Sim City című autós játékot fejezték be, és adták ki), a Sim City 3000 3D-s verzióját halálra ítélték, és teljesen elölről kezdték a fejlesztést. Másfél évvel a felvásárlás után megjelent a 3000-es Sim City, és harmadszor is a mennyekbe repítette a Maxist. Az EA fejesei elégedetten hátradőltek, Will pedig végre felépíthette a „babaházat", a Simst. Hihetetlen, de igaz: a játék alapjairól már '94-ben nyilatkozott a Wired magazinnak – minden idők legsikeresebb PC-s játékának ötlete 6 teljes évig hevert parlagon, bárki ellophatta volna! Wright a Simsben viszszatért az első Sim Cityben alkalmazott módszereihez, és tudományos alapokra helyezte a fejlesztést: a belsőépítészet, a pszichológia alapművei, tankönyvei képzik a Sims alapját. Az EA meg szorgosan feji a tehenet: a Sims immár négy kiegészítőjével együtt több mint 12 millió példányban fogyott el, s generált két év alatt csekély 240 milliós bevételt az elektronikus arcoknak. Karácsonyra jön az online verzió, aztán meg a Sim City 4000, de vajon min dolgozik a jó Will? Nos, anélkül hogy bármi konkrétumot tudnánk, álljon itt zárszóul a mester egyik nyilatkozata valamikor tavalyról: „...mindig is szerettem volna egy igazi, realisztikus galaxis-kolonizálós játékot készíteni... tudom, létezik már sok játék ebben a témában, és mindnek az az alaptétele, hogy az univerzumban rengeteg értelmes faj él, akikkel majd meg kell küzdenünk az uralomért. Én viszont meg vagyok győződve róla, hogy mi, emberek egyedül vagyunk a galaxisban. Egy erre a tételre épülő, évmilliókig húzódó kolonizálós stratégia, hmmm... szóval ezen jár az agyam kb. három éve."

Hancu

hancu@beer.com

MORROWIND

jlesztő: Bethesda Soft ⋮ **Kiadó:** Ubi Soft ⋮ **Web:** www.morrowind.com

Hosszú évek fejlesztőmunkája végre meghozta a gyümölcsét a Bethesda fejlesztőinek. Elkészült minden idők egyik legmonumentálisabb szerepjátéka, a Morrowind. Az Elder Scrolls sorozat harmadik epizódja május elején került a boltokba az USA-ban, de az európai premier is lezajlott már május közepén. A program már rögtön az első pillanatban magával ragadja a játékosokat lenyűgöző grafikájával, s ez az érzés csak tovább erősödik, ahogy egyre jobban belemerülünk ebbe a fantasztikus világba.

Általános tudnivalók. A Morrowind klasszikus, egyszereplős RPG, amelyben nem az számít, hogy mennyi szörnyet kaszabolunk le, hanem az, hogy közben milyen képességeket használunk. A mágus karakterek még véletlenszerűen sem fognak szintet lépni abban az esetben, ha csatabárddal aprítják fel a rosszfiúkat, ők csak akkor fejlődnek, ha a mágia valamelyik formáját gyakorolják. Társakat csak nagyon ritkán vehetünk magunk mellé, de lehetőségünk nyílik arra, hogy idéző mágia segítségével szörnyeket hívjunk segítségül. A történet elején éppen a börtönből szabadulunk közkegyelemmel, de ezért súlyos árat kell fizetnünk. A Birodalom egyik legelmaradottabb provinciájába száműznek minket, ahol egy ősi próféciát kell kivizsgálnunk az Uralkodó parancsára. Birodalmi hírszerzőként meg kell tudnunk, hogy azonosak vagyunk-e azzal a megváltóval, akiről a legendák mesélnek. A fejlesztők több, mint 100 óra tiszta játékidőt ígérnek azoknak, akik kizárólag a központi szálra koncentrálnak. Ez a szám azonban eltörpül a számtalan mellékküldetés időtartama mellett. Ez az a rész, ahol a Morrowind igazán nagyot domborít. Összeszámolni is nehéz, hogy mennyi Guildhez, frakcióhoz és szervezethez csatlakozhatunk, ahol jobbnál jobb küldetésekkel traktálnak bennünket. Persze az is előfordulhat, hogy két különböző szervezet szembe kerül egymással, s bizony ilyenkor nekünk is döntenünk kell arról, hogy melyik oldalra álljunk.

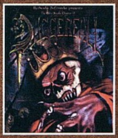
Karaktergenerálás, szintlépés és skillrendszer. A játék elején háromféle lehetőség közül választhatunk a karakterünk kialakításával kapcsolatban. Aki ismeri az Elder Scrolls sorozatot, annak nem meglepő a kérdések alapján történő karaktergenerálás. A program feltesz néhány kérdést, nekünk meg a megadott válaszokból kell kiválasztanunk a lehető legszimpatikusabbat. A válaszainkat a gép összesíti, s megajánl egy osztályt, amelyik szerinte a legjobban illik a jellemünkhöz (a dolog szépséghibája csak annyi, hogy nekem először a válaszaim alapján zsiványt ajánlott, pedig meg voltam róla győződve, hogy lovag leszek). A második lehetőség már jóval nagyobb szabadságot ad, itt előre meghatározott osztályok közül választhatunk tetszés szerint. Nekem személy szerint a harmadik lehetőség a legszimpatikusabb. Ekkor mi határozzuk meg 100%-ban, hogy a karakterünk milyen elsődleges és másodlagos képességekkel rendelkezzen. Ezek a képzettségek azért fontosak, mert ezek használatával léphetünk csak szintet. Abban az estben, ha eleget használjuk valamelyik elsődleges vagy másodlagos skillünket (összesen 10 ilyen pont kell egy szintlépéshez), a karakterünk fejlődik. Három pontot oszthatunk szét az alaptulajdonságaink között (erő, intelligencia...).

Bizonyos esetekben az alaptulajdonságok mellett találunk egy szorzót is, ez mutatja meg, hogy az adott szintlépéskor a tulajdonság értéke mennyivel emelkedik. Tegyük fel, hogy mi mindenáron az erőt akarjuk növelni, mivel annak függvényében nő a sebzésünk, s hordhatunk nehezebb vértezetet. Ebben az esetben célszerű lesz rágyúrni az ötös szorzóra: egyetlen szintlépés alatt öttel megnövelni az erőt egyáltalán nem utolsó dolog. Ehhez nem is kell mást tennünk, mint azokat a képességeket használni, melyek fő attribútuma az erő (akrobatika, long sword, armorer...). Amennyiben ezekből a tulajdonságokból jön össze a 10 pont, akkor bizonyosak le-

1993 ⋮ ARENA

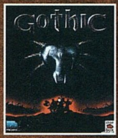
Még a US Gold kiadásában jelent meg a sorozat első része. A Birodalom császárát a gonosz erők fogságba ejtették, s csak úgy nyerheti vissza a szabadságát, ha egy hős összerakja a Végzet Botjának nyolc elveszett darabját. A program közel 400 különféle várost, falut és települést tartalmazott, de sajnos a küldetéseket és a labirintusokat véletlenszerűen generálta, így kis idő elteltével unalmassá vált.

1996 ⋮ DAGGERFALL



Három évvel az Arena megjelenése után a Bethesda elkészítette a folytatást, a Daggerfallt. Az új epizódba a császár ügynökeként kell tevékenykednünk Daggerfall királyságában. A program meglepően jó értékeléseket kapott, bár a grafikája mai szemmel nézve meglehetősen nevetséges. A küldetések és a labirintusok továbbra is véletlenszerűen lettek legenerálva.

2001 ⋮ GOTHIC



Ork hordák fenyegetik a birodalom határait. A fegyverkezési versenyhez a királynak rengeteg vasra van szüksége, ezért óriási büntetőtelepeket hoz létre, ahol a csapdába esett rabok a bányákban gürcölnek. A Gothic a 2001-es év egyik nagy meglepetése lett, ritkán találkozni ennyi mélyen kidolgozott szerepjátékkal. Minden tettünknek következménye van a jövőben, alaposan meg kell gondolnunk, mit cselekszünk.

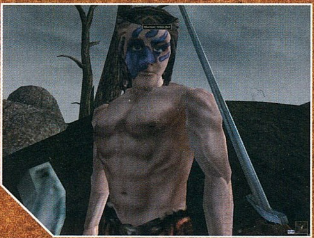
hetünk abban, hogy ötös szorzót kapunk az erőhöz. Az elsődleges, illetve másodlagos képességek mellett rengeteg kiegészítő skill is helyet kapott. Ezek ugyan nem befolyásolják a szintlépést, viszont hatással vannak a szorzó kiszámítására. Minden sikeres képességhasználat növeli a jártasságot abban a szakmában. Az elsődleges és másodlagos skillek kezdetben jóval gyorsabban növekednek, de magasabb szinten ez az iram igencsak lelassul.

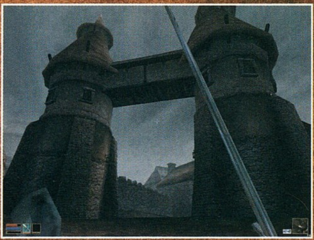
A harc és mágiarendszer. A Morrowind harcrendszerével kapcsolatos véleményem kezdetben igencsak lesújtó volt. Össze-vissza csapkodtam, 10 vágásból jó, ha egy célba talált. Úgy tűnt, hiába voltam tetőtől talpig felvértezve, hiába volt a bal kezemben pajzs, egy mezei patkány kényelmesen lerágta a húst a lábamról. Aztán szép lassan rájöttem az apró trükkökre, s egyre inkább megbarátkoztam ezzel az „esztelen vagdalkozással". A pajzs használatát a program automatikusan elvégzi, minél magasabb a képzettségünk, annál nagyobb eséllyel blokkolhatjuk az ellenfél csapásait. A csaták során azonban a fegyverzetünk és a páncélzatunk jelentősen amortizálódik, sőt bizonyos idő elteltével teljesen használhatatlanok lesznek. Pánikra azonban semmi ok, bármelyik kovácsműhelyben kijavítják a sérüléseket. Ez azonban igencsak költséges mulatság, ráadásul az ilyen kényelmes (lusta) kalandozóknak soha nem lesz magas a javító skillje. Sokkal célszerűbb, ha veszünk néhány kalapácsot, és saját magunk igyekszünk kijavítani a horpadásokat. Páncélt vagy fegyvert tönkretenni nem tudunk, a legrosszabb, ami történhet az, hogy a kalapácsunk kopik el idő előtt (néhány aranyért azonban vehetünk újat).

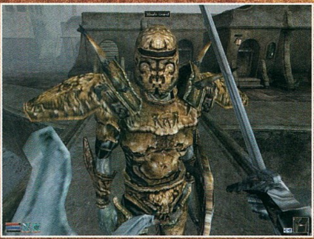
A Morrowind mágiarendszere is megérdemel minden dicséretet, ritkán látni ennyire jól kidolgozott rendszert szerepjátékban. A mágiát különböző osztályokba sorolják, mi dönthetjük el, hogy miben szeretnénk jeleskedni. A dolog szépsége az, hogy akár az összes osztályban elérhetjük a legmagasabb szintet, csak idő, gyakorlás illetve pénz kérdése. Egy képességet háromféleképpen fejleszthetünk tovább. A legegyszerűbb, de legidőigényesebb mód az, ha gyakorlunk. Legkönnyebben a mágus skilleket lehet ilyen módon felfejleszteni, hiszen e képességek fejlődéséhez nem kell eltalálnunk az ellenfelet (szemben a harcosokkal), elegendő, ha a varázslat sikerül. Nincs más dolgunk, mint csatlakozni a mágus guildhez, bemenni a hálószobába, majd addig gyakorolni az egyszerű varázslatokat, míg el nem érjük a 100-as szintet. Ez azonban néhány óra elteltével kicsit unalmas lesz, így aki nem akarja a fél életét unalmas varázslással tölteni, annak el kell mennie a trénerekhez, akik bizonyos mennyiségű arany fejében hajlandók növelni a skilljeinket. A harmadik módszer ingyen van, de csak egyszer használható. Morrowind világában rengeteg könyv található, s ezekből rengeteget tanulhatunk. Érdemes végigböngészni az összes könyvesboltot, jó néhány skillt felszedhetünk olvasgatással. Ráadásul nem is kell megvennünk a könyveket, elég, ha a polcon elolvassuk őket.

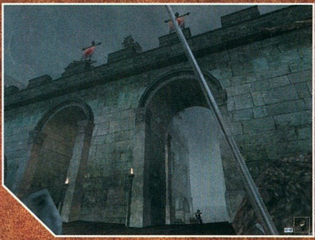
A mágiatípusok közül ki kell emelnem az enchanter képzettséget, mely véleményem szerint jóval erősebb lett a többi osztálynál. Elegendő ezt az egy képességet felfejleszteni, s többet garantáltan nem lesz gondunk a mágiával. A dolog lényege az, hogy egy bizonyos varázslattal a legyőzött ellenfelek lelkét csapdába ejthetjük lélekkristályok segítségével. Ezekkel a lelkekkel aztán a hagyományos fegyverekből és páncélokból varázstárgyakat készíthetünk, melyek különböző típusú mágiákat képesek eltárolni. Tegyük fel, hogy minden vágyunk a lebegés varázslat, de nem vagyunk abban az anyagi helyzetben, hogy ezt mester szinten elsajátítsuk. A megoldás igen egyszerű: pakoljunk bele egyik felszerelési tárgyunkba (csizma, gyűrű...) lebegés varázslatot, melyet aztán bármikor előhívhatunk 100%-os biztonsággal, s ráadásul még a mannánk sem fog fogyni. A feltöltött varázstárgyak a használat során lemerülnek ugyan, de kis idő elteltével automatikusan regenerálódnak, így később újra használhatjuk őket. (A varázstárgyak használatakor az enchant skillünk növekszik).

A grafikai megoldások és a zene. Egyszerűen elképesztő, hogy a fejlesztők mit összezsúfoltak egyetlen CD-re. A játékos hosszú órákon keresztül nem is tesz értelmeset, csak bolyong a kisváros utcáin, bá-







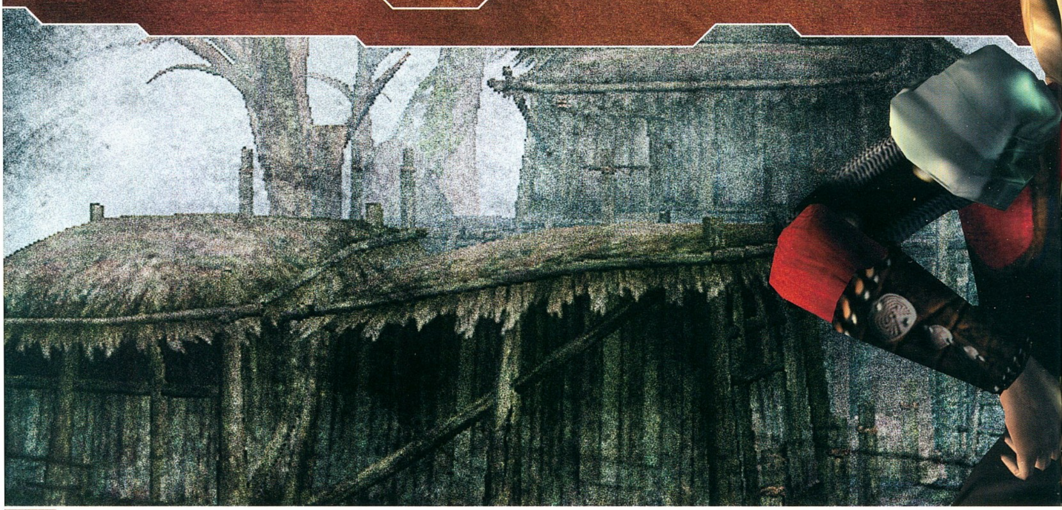


mulja a csodálatos tengert, vagy kirándul a környező hegyekbe. A kirándulások közben beesteledik, feljön a két hold, előbújnak a csillagok. Az egésznek valami fantasztikus a hangulata. Aztán a távolban felhők kezdnek gyűlni az égen, s szép lassan beborul az égbolt. Észre sem vesszük, és pillanatok alatt nyakunkon egy kiadós nyári zivatar, villámlással, égzengéssel együtt. A lezúduló esőcseppek apró hullámokat idéznek elő a vízfelszínen. Esőben a víz tükröződése megszűnik, és a nagy szélben még a hullámok is megjelennek. A kontinens belsejében csapadék nagyon ritkán esik, itt hatalmas homokviharok keserítik meg az itt lakók életét. Ilyenkor az ég elvörösödik, s hamarosan mindent beborít a vörös homok. A szigeten kóborolva különböző építészeti stílusokat fedezhetünk fel az épületekben. Ahol a birodalmiak nagyobb számban képviseltetik magukat, ott bizony hatalmas erődítmények emelkednek a magasba masszív várfalakkal, tornyokkal. A kontinens keleti részén a mágiahasználó Televanniak hatalmas, természetes anyagból készített gömböket használnak lakóháznak. Ezekbe a házakba belépve megfigyelhetjük azt, hogy minden apró részlet tökéletesen ki lett dolgozva (a gömböknek kupola alakú a mennyezetük, a lépcsők fából vannak...). Az északi pusztákon élő nomád pásztorok vándorló életmódjuk miatt egyszerű jurtákban laknak, melyek minden kényelmet nélkülöznek. A városok mellett rengeteg bánya, dungeon és sírbolt található mélyen a föld alatt. A sorozat első két tagjától eltérően ezek a katakombák nem véletlenszerűen lettek generálva, itt bizony minden egyes szintet kézzel illesztettek be a programba. A katakombákban fáklyákat gyújthatunk, melyek minden egyes lénynek külön árnyékot vetítenek a falra.

Nem ennyire rózsás azonban a helyzet az animációk és az NPC-k terén. Sajnos a karakterek mozgása nem sikerült túl jól, éles ellentétben áll a Morrowind többi részével. Tudom jól, hogy ezt a részt milyen nehéz igazán jól megvalósítani, de azért láttunk már egészen jó ellenpéldákat (Halo). Nem voltam teljesen elégedett a szereplők kidolgozottságával sem. A végtagok ábrázolása nevetséges, nagy kár, hogy ezekre a részletekre már nem jutott elég idő. Nagyon jól néznek ki viszont a varázsfegyverek és a varázspáncélok. Ezek teljes felülete fényesen csillog, így már messziről látszik, melyik kalandozó milyen felszerelést birtokol.

A zenéről csak jót lehet elmondani, bár Jeremy Soul (Total Annihilation, Icewind Dale) neve eleve garancia volt a sikerre. Kicsit lehetett volna változatosabb is, de ne legyünk telhetetlenek.

A játékmenet. Egyszerűen letehetetlen. Gyakran kaptam magam azon, hogy hajna-



li két órakor még a Morrowind számtalan küldetéseinek egyikét próbálom megoldani. A játékban gyakorlatilag bármit megtehetünk, szinte teljes a szabadságunk. Egyáltalán nem kötelező bekapcsolódni a főküldetésbe, hónapokig elkalandozhatunk a nélkül is. Kezdetben kicsit bosszantott a rengeteg gyaloglás, de aztán rájöttem, hogy sokkal jobban megéri használni a sötét elfek által megszelídített óriásbogarakat, még akkor is, ha fizetnünk kell néhány arany fuvardíjat. Aztán ott vannak a mágus guildek is, ott igénybe vehetjük a teleportáló berendezéseket, melyek egyetlen pillanat alatt elrepítenek a kontinens másik felében lévő mágus guildbe. Ezen kívül lehetőségünk nyílik a teleport varázslat elsajátítására is, sőt még hajózhatunk is. Amint látjuk, nincs szükség az órákig tartó mászkálásokra, olcsón és főként pillanatok alatt eljuthatunk a kontinens legtöbb városába.

Tapasztalati pontokat sajnos nem kapunk a megoldott küldetésekért, meg kell elégednünk a hírnevünk fejlődésével és az esetleges jutalmakkal. A városokban található kereskedőknél minden szükséges felszerelés beszerezhető, a páncéloktól kezdve egészen az egyszer használatos varázslatokig. A kereskedőknél lévő arany azonban véges, így az ellenfelektől elszedett felszerelésekből csak véges mennyiséget tudunk eladni egyszerre. Ez igazából akkor okoz gondot, amikor igen magas értékű varázsfegyvert próbálunk meg elpasszolni, de a kereskedő az igazi értéknek csak töredékével rendelkezik. Ne lepődjünk meg azon, ha eladunk egy kereskedőnek egy szép varázspáncélt vagy köntöst, s a legközelebbi látogatásunkkor meglátjuk rajta.
A gonosz beállítottságú játékosok is megtalálják a számításukat a Morrowindben, de őket az őrség bármikor lekapcsolhatja. Amennyiben ártatlan civileket ölünk

The Elder Scrolls III MORROWIND

Még mindig nem tértél magadhoz a Morrowind okozta kábulatból?

Szeretnél egyet megnyerni a három eredeti játékból?

Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésekre, s reménykedni abban, hogy te leszel az egyik szerencsés, aki megnyeri a három Morrowind egyikét.

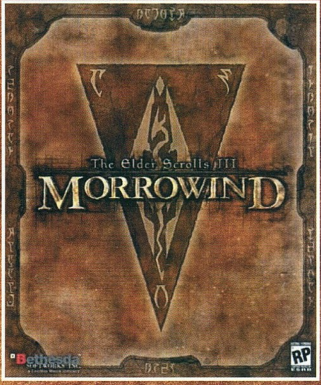
1. Melyik fejlesztőcsapat készítette a Morrowindet?

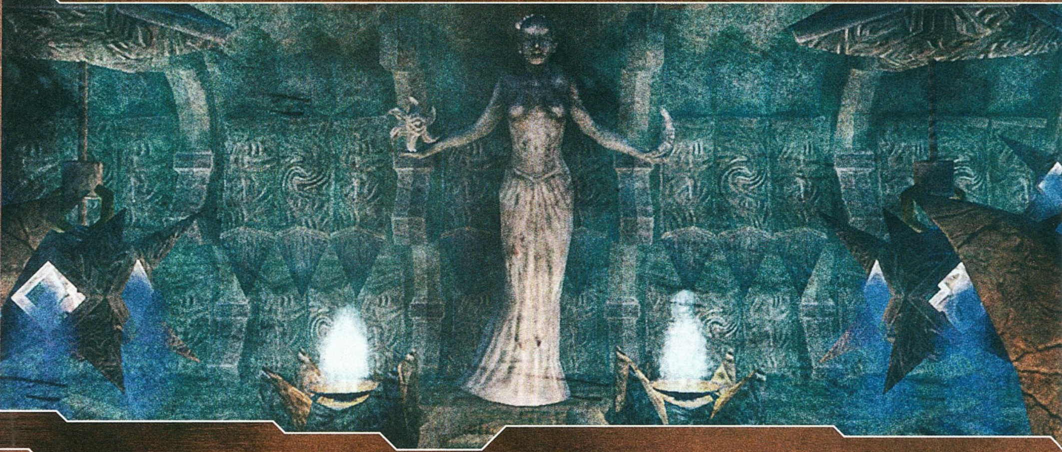
2. Ki alkotta meg a Morrowind zenéjét?

3. Mennyi idő alatt játszható végig a központi szál?

A megoldásokat június 30-ig várjuk, nyílt levelezőlapon.

Beküldési cím:
Vogel Publishing Kft,
PC Guru szerkesztősége
1300 Budapest, 3., Pf.: 210





meg, úgy csökken a hírnevünk, valamint vérdíjat tűznek ki a fejünkre. Amennyiben van elég pénzünk, úgy kifizethetjük a bírságot, s mehetünk a dolgunkra. Abban az esetben, ha le vagyunk égve, mehetünk követ törni, bár ilyenkor az alaptulajdonságaink kicsit csökkennek.

Számomra az egyik legnagyobb meglepetést az okozta a Morrowindben, hogy esélyünk van arra, hogy csatlakozzunk a kontinens népes vámpírtársadalmához. Ehhez nem kell mást tennünk, mint keresni egy vámpírt, aki a harapásával megfertőz minket. A fertőzés után néhány nappal még lehetőségünk lesz kigyógyulni a betegségből, de azután már vámpírként ébredünk fel. A vámpír karakterek arca megváltozik, tulajdonságai jelentősen megnövekednek, viszont a nappali fényben komolyan sebződnek. A vámpírtársadalom is létrehozott különféle frakciókat, bár hozzájuk csatlakozni csak nagyon kemény próbatételek után nyílik lehetőségünk.

Az időjárás mellett változnak a napszakok is, sőt, a Morrowind még a két hold ciklusait is nyomon követi. Azt – gondolom – mondanom sem kell, hogy a Nap keleten kel fel, és nyugaton nyugszik. A partok közelében lemerülhetünk a tenger alá (vigyázzunk a levegővel, könnyen megfulladhatunk), s ott gyöngykagylókból igazgyöngyöket gyűjthetünk, vagy akár elsüllyedt kincseket is a felszínre hozhatunk. Fegyverekből közel 200-at próbálhatunk ki, melyek többféle támadási formával rendelkeznek. Harc közben, ha szerencsénk van, akkor le is üthetjük az ellenfeleket, ilyenkor kis időre a földre kerülnek, és jóval sebezhetőbbé válnak. Az élet- és manna-pontok mellett a kitartás is nagy szerepet játszik. Harc közben jóval nagyobbat ütünk, ha kipihentek vagyunk, és könnyebben elkerüljük a támadásokat.

A negatívumokról. A dicséretek mellett azonban nem szabad megfeledkeznünk a hibákról sem. Kezdjük rögtön a gépigénnyel, ez bizony sok játékosnak fog komoly megrázkódtatást okozni. Bizony elérkezett az idő az újabb gépfejlesztésre, lejárt az idő az 1 GHz-es processzorok és a GeForce 2-es kártyák felett. Minimum GeForce 3-as kártya kell a víz megjelenítéséhez, és a Morrowind bizony még a komoly processzorokat is megizzasztja. A felbontást maximálisan 1600*1200-ig lehet felhúzni, bár ez nem befolyásolja a játék sebességét igazán. Egy Athlon 1,1 GHz-es processzorral és GeForce 4-es kártyával a Morrowind átlagosan 20-30 FPS-t ment, de esőben, nagy épületek mellett ez az érték bizony 10 alá is lemehet. Szerencsére ezek a kisebb szaggatások nem mennek túlságosan a játszhatóság rovására.

Nagyon rossz véleménnyel vagyok viszont az ellenfelek mesterséges intelligenciájáról. Nevetséges, ahogy az ellenséges mágiahasználók messziről elengedik a varázslataikat, a harcosom meg egy elegáns mozdulattal oldalra lép, így kerülve ki a mágiákat. Ez a tánc egészen addig tart, míg a varázsló ki nem fogy a mannából. Ekkor a szerencsétlen a menekülés helyett nekiront a közelharcra specializálódott harcosomnak egy szál köntösben.

Sajnos apró hibák is bennmaradtak a kész változatban. Időnként rejtélyes lefagyások jönnek elő, sőt még az is előfordult, hogy sikerült ott ragadnom két objektum között. Ezek a hibák szerencsére nem mennek a játszhatóság rovására, s gyanítom, hogy egy hamarosan megjelenésre kerülő patch formájában javításra kerülnek.

Kicsit kaotikus a küldetéseket feljegyző könyv is. Az igaz ugyan, hogy szép aprólékosan feljegyez minden egyes részletet, sőt, tetszés szerint rákereshetünk a kívánt témára, de az már elfogadhatatlan, hogy nem lehet szétválogatni a küldetéseket az alapján, hogy azokat teljesítettük-e avagy sem.

Végeredmény. Csak javasolni tudom mindenkinek a Morrowindet. Ez az a játék, melyről azért nem jó cikket írni, mert az írásra fordított időt az ember sokkal szívesebben töltené a küldetések teljesítésével. A második CD-n található szerkesztő segítségével bárki könnyedén kreálhat új kalandokat. Még csak egy hete jelent meg a játék, de az interneten már rengeteg apró modult találhatunk, melyek jelentősen meghosszabbítják a Morrowind játékidejét. Ezek közül a kedvencem a fejvadász modul, melyben maga Boba Fett jön el leszámolni velünk. Kis szerencsével azonban legyőzhető, s így megszerezhetjük a teljes harci vértjét. Minden szerepjátékosnak kötelező darab, grafikája és összetettsége révén a műfaj klasszikusa lesz. Május közepére ígérik az Xbox változatot, kíváncsi vagyok, hogy az mennyiben fog többet tudni. A következő PC Guruban tervezünk egy végigjátszást a fő küldetésről. Teljes végigjátszásról nem is álmodunk, a Bethesda által kiadott Gaming Guide több, mint 350 oldalon taglalja a küldetések végigjátszását. Az idei szerepjáték-termést elnézve nem lepődnék meg azon, ha a Morrowind dobogós helyen végezne az év végén.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

93%

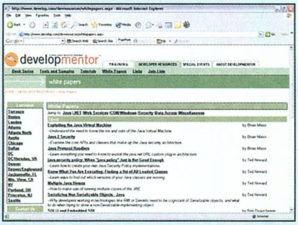
grafika 24/25
zene/hang 13/15
játékélmény 37/40
kategórián belül ...14/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javitás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 256MB RAM, 1GB HDD, D3D

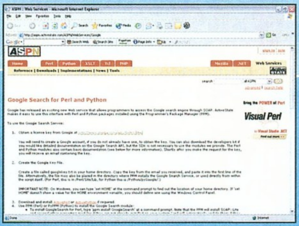
ARÉNA
Arena 85%
Daggerfall 88%
Gothic 89%

WEBLAPÁT

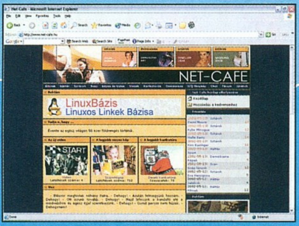


Tiszteletem, mindenek előtt néhány újdonsággal szeretnék szolgálni kedvenc keresőnkkel kapcsolatosan: a Google végre beindította a kereső API-jának publikálását webszervíz (mostantól webservice) formájában a nagyvilág számára. Ez jó hír, ha azonban mégsem vagy most teljesen feldobódva, az csakis annak köszönhető, mert néhány kifejezést az előző mondatból nem tudsz honnan megfogni. Ha így van, akkor először látogass el ide: **www.develop.com/devresources/whitepapers.aspx**, majd keresd ki azt a white papert, melynek címe: „Understanding Web Services".
Ha letöltöd és elolvasod a pdf-et, akkor kapsz egy remek összefoglalót a web service-ek lényegéről. Nagyon röviden: ez infrastruktúra ahhoz, hogy a különböző platformokon, operációs rendszereken futó szoftverek képesek legyenek az egymással való kommunikációra, adatcserére mindehhez szabványos adatformátumokat, protokollokat és eljárásokat használva: átviteli közegként az XML-t, kommunikációs protokollként a HTTP-t és az SMTP-t, a kommunikáció szabályainak betartására a SOAP-ot használva, és így tovább és így tovább. Lényeg az egészből, hogy mindez egy szép új világ kezdete, hiszen eddig a web leginkább az emberek információcseréjének bázisául szolgált, de most az általuk írt szoftverek is felemelkednek erre a szintre. Remélhetőleg már érzitek, hogy mindez milyen következményekkel fog járni, már ami az infó elhintését illeti világszerte.

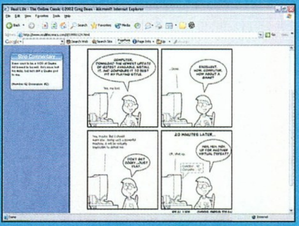
Visszatérve a google-ra, az **api.google.com** címen megtalálhatók az instrukciók, ha ki szeretnénk próbálni valami saját kódból a dolgot. Az sdk letöltésével némi példakódhoz is hozzájutunk; ehhez persze nem árt valamennyi infrastruktúra a gépünkre, teszem azt egy .NET Framework, ha Microsoftos vonalon nyomulunk (**www.microsoft.com/net**), vagy esetleg Perl, Python interpreter (valamelyik a kettő közül), ha éppen Linuxozunk. Ez utóbbi kettő persze Windowson is elérhető, ajánlom mindenkinek az ActiveState weblapját: **asp.activestate.com**, a témabeli google web service-ről pedig itt olvashatunk bővebben: **aspn.activestate.com/ASPN/WebServices/Google**.



Eme kis intermezzo után nézzünk néhány linket a „fun" kategóriából, amikor úgy érezzünk, hogy nem bírjuk tovább egy kis szórakoztató kikapcsolódás nélkül, és feltétlenül szükséges mosolyognunk valami vicces dolgon néhány percet. Kedvencek közé esélyes lehet ilyen tekintetben a **www.reallifecomics.com** címen elérhető website. Greg Dean, az oldal fenntartója azt a nagyszerű ötletet agyalta ki, hogy képregény formájában örökíti meg élete apró kis „trip"-jeit az utókor számára, egyfajta képregény weblogot kialakítva ezzel. Minden napra jut egy kis képsorozat, szóval ha megismerkedünk a karakterekkel, akkor egész szórakoztató folyamatosan nyomon követni az eseményeket. Az archívumban (**www.reallifecomics.com/archives.html**) végignézhetjük, mi minden történt eddig az elindulás óta. Személyes kedvenc jeleneteim az Y2K probléma körüli huzavona, meg a LAN party szervezésében rejlő buktatók jelentkezései és feloldásai közül kerültek ki. Ha a kezdetektől óhajtjuk végignézi a történteket, ide navigáljunk: **www.reallifecomics.com/d/19991115.html**.



Mindenki szereti, amikor valakitől rendkívül humoros képet kap levélben. Valószínűleg azon is elgondolkozunk ilyenkor, vajon mi vagy ki lehetett a kép eredeti forrása, hiszen ha megtudnánk, akkor megspórolhatnánk magunknak azt az időt, míg valamelyik ismerősünk nekünk is elküldi a legújabb szórakoztató alkotást. A web szerencsére tele van olyan helyekkel, amelyek elraktározzák a magyar e-mail forgalom 85%-át (durva becslés, lehet hogy egy kicsit több), sőt rendszeres frissítést is kapnak, hívjuk az ilyen helyeket póriasan „fun pics" site-oknak. Máris adja magát a **funpic.habostorta.hu**, ahol eszméletlen mennyiségű anyagot találni, szerencsére kategóriákba rendezve és még keresni is lehet. Vannak videók is, megjegyzem, legtöbbjük a betegebb kategóriából, de hát ugye kinek mi tetszik. Miután végignéztük az összes képet az archívumban (sok-sok elpocsékolt munkaórát látok magam előtt), érdemes ráállni az újakra, viszonylag gyakran frissül.



Hasonló oldalra bukkanhatunk errefelé: **www.net-cafe.hu**. Van itt is mindenféle jó dolog, de jobbára érdemes csak a képekre koncentrálni, mivel hamar elveszíthetjük a fókuszt.

Léteznek még mindenféle humor portálok, de ezeken nem könnyű feladat azoknak az anyagoknak a felkutatása, amelyekkel esetleg szórakoztatni is tudjuk magunkat, de aki mégis megpróbálná, itt van néhány url: **vilagokorseg.hu** (Világökörség), **mocsing.hu** (Mócsing), **www.okorszem.hu** (Ökörszem). Mindenkinek jó böngészést!

Iwo

WARRIOR KINGS
TIPPEK-TRÜKKÖK

Légy üdvözölve Artos úrfi! Figyelmezz rám, apádurad küldött, hogy hadvezetés és országlás dolgában okítsalak. Ha majd felnősz, nagy hasznossága lészen mindannak, mit tőlem tanulsz. Beszélek arról, miként építsd fel és vezesd el uradalmad, milyen sereget állíts ki béke vagy háború idején. Mássz le szépen arról az almafáról, és ülj ide mellém!

Az udvarházról

A kisebb birtok szíve az udvarház. Ebben laksz te és házad népe. Építsd magaslat tetejére, vedd körbe palánkkal. Ha már vannak falvaid a környéken, úgy válaszd meg helyét, hogy utak kereszteződésében álljon, minél közelebb az összes faluhoz. Parasztjaid a falvakból az udvarházba szállítják majd a megtermelt javakat, minél hosszabb hát az út, annál később és ritkábban jutnak el hozzád a szállítmányok.

Amikor nincsenek még falvaid, tervezd meg előre, hol fognak állani. Ügyelj arra is, hogy az udvarház közelében húzódjék erdő, terüljenek el földművelésre alkalmas rétek. Így nem csak kordén érkezhet az értékes szállítmány, hanem parasztjaid egyenesen az udvarház raktárába hordhatják azt be. Bizony mondom, áldás ez ínséges időkben, s minthogy a további terjeszkedéshez is nyersanyagok kellenek, így juthatsz hozzájuk a leggyorsabban.

A falvakról

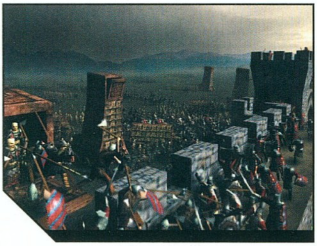
Szerte a tájon annyi falvat alapíthatsz, amennyi csak tetszik, ám az első essék közel az udvarházhoz – persze csak annyira, nehogy később útban legyen, mikor az udvarház körül kialakul a város.

A faluközpont közelében akadjon fás liget és egyenes talaj a farmoknak. Úgy helyezd el, hogy a leendő termőföldek és az erdő egy irányba essenek tőle. Húzz palánkot a falu elé, építs bele kaput. Ezzel elérheted, hogy összes parasztod, aki földmívesként, favágóként vagy kőtörőként munkálkodik odakint, mind a kapun keresztül közlekedjen. A kapu előtt emelj templomot, építs malmot és fűrésztelepet – ha ekként jársz el, e fontos épületek minden parasztnak útjába esnek majd, s a termelés meg is duplázódhat.

Később már érdemes a falvakat úgy telepíteni, hogy adott erőforrás kitermelésére szakosodjanak. Favágó falut az erdő mellé, földmíves falut a rétekre. De az Isten szerelmére, ifjúuram, el ne feledd a kordét utasítani, hogy hordja a javakat a faluközpontból az udvarházba! Később, ha valamely faluban már sok paraszt dolgozik, s az út is hosszú az udvarházig, készíttess több kordét is.

A parasztokról

Ők a munkaerő: ők tartják el uradalmadat. Minél többen vannak, annál jobb. Kezdetben építs annyi farmot, amennyire a nyersanyagkészletek elegendők, és mindet műveltesd meg egy-egy paraszttal. Ha már nincs elegendő fa további farmok építésre, küldd el a dologtalan parasztokat fát vágni. Minden alkalommal, amikor már elegendő építőanyagod van, egy parasztot vonj el a favágástól, épí-



tess vele újabb farmot. Sose hagyj parasztot dologtalanul henyélni, s időnként nézz rá a birtok minden szegletére, vajon rendben folyik-e a munka mindenütt. A parasztok lusták: ha a kijelölt ligetben elfogyott a fa, bizony előfordul, hogy nem keresnek maguktól másik ligetet. Az uradalom fejlődésének kulcsa a parasztság. Eleinte igyekezz minél kevesebb katonával védelmezi a birtokot, hogy több hely maradjon a munkáskezeknek.

Az őrposztokról

Az új uradalom még gyenge. Urától balgaság volna terjeszkedésről és hódításokról álmodozni. Ne indítson embereket hosszú felderítő utakra, csak magára vonná a nála erősebb ellenség figyelmét. Igyekezzen megerősödni csendben és észrevétlenül, a maga kis földterületén belül. Ám a támadásokra – mert bizonyos, mint az Úr kegyelme: azok bekövetkeznek majd – neki is fel kell készülnie. Most elmondom ifjúuram, miként óvhatod meg kicsiny uradalmad a legalacsonyabb költséggel.

Ne feledd, a jó védekezést az különbözteti meg a rossztól, hogy Te választod meg hol, és mikor harcolsz. Ismerned kell a terepet, az ellenség feltételezhető támadási irányát. Keress jól védhető pontokat, ide építs védműveket, itt ütközz meg a behatolókkal. Magad menj felderítő útra, ám kerüld a harcot. Ne távolodj el messzire a birtokodtól, kalandozásod arra irányuljék, hogy feltérképezd közvetlen környezeted: megtudd, milyen utak, völgyek, hágók vezetnek uradalmad felé. A védekezésben nagy szükséged lészen a terep előnyeinek kiaknázására. Keress szorosokat, hol az ellennek át kell haladnia, ide emelj őrtornyot. Legkívánatosabb helye egy szirtfok vagy meredek domb teteje. Az őrtoronyba vezényelj íjászokat: 10-15 fő megteszi! Ha a támadások ismétlődnek, a szorost zárd le palánkkal vagy akadályokkal.

Építs kereskedelmi állomást, csak ekként tehetsz szert felderítőkre. Ők mindenkinél messzebbre látnak, s kürtszóval figyelmeztetnek a közelgő ellenségre. Bizony mondom ifjúuram, minél hamarabb értesülsz a támadásról és a támadó sereg összetételéről, annál több időd marad megszervezni a védelmet, akár még fel is duzzaszthatod azt a fegyvernemet, amelyik a közelgő had ellen a legalkalmasabb. A támadók kikémlelésére a legközelebbi felderítőt használd, majd rendeld vissza valamelyik őrtoronyba.

A védelem oroszlánrészét bízd az íjászokra, ám mindig álljon készenlétben egy csapat pikás gyalogos az ellenséges lovasság ellen, és maroknyi lovas, kik időben odaérhetnek, hol az ellenség pár embere áttört, s galádul már parasztjaidat mészárolja.

A terjeszkedésről

Az új uradalomban minden bála élelemnek és minden köteg fának megvan a maga helye... ej, hogy úgy van: egyszerre több jó helye is van annak. Ne halmozz fel nagyobb készleteket, építs inkább újabb és újabb farmokat, és állíts munkába több parasztot. Ügyelj azonban, hogy valamennyi élelemtartalék maradjon a raktárakban, mert bitangul jársz, ha katonáid az ellenséges támadás idején legyengülten tántorognak az éhségtől.

Amennyiben dolgod jól végzed, falvaid népessége nő, birtokod erősödik. Ideje terjeszkedni, és készleteket halmozni. De tudd meg ifjúuram, terjeszkedni nem csak földterületben lehet, hanem gazdaságilag is. Mert eljő az idő, midőn uradalmadnak már nem csak élelemre és építőanyagra lészen szüksége, hanem aranyra és különleges épületekre is.

Az aranyról

Bizonnyal nem kell magyaráznom néked, miért szükséges, hogy a legtöbb aranyat halmozd fel. Ha lelőhelyre bukkansz, haladéktalanul kezdd meg a kitermelést. Amennyiben biztonságos területen lelted, egy-két paraszt tartós munkája is elég lesz, ha azonban veszedelmes tájon, akkor minél több munkás kéznek minél hamarabb ki kell bányásznia a hozzáférhető ércet. Munkájukat biztosítsd néhány katonával.

Csakhogy úrfi, akár lelsz aranybányákra, akár nem, boltokat mindenképpen kell majd építtetned, ha azt szeretnéd, hogy elegendő arany álljon rendelkezésedre a kincstáradban. A boltban a parasztok aranyat csinálnak a hagyományos nyersanyagból – nem, ez nem alkímia, hanem kézművesség. Később aztán a parasztokat küldd inkább egyszerűbb munkákra, s a boltokat add át a kereskedőknek, meglátod, mennyivel jártasabbak az aranycsinálásban! Ámde figyelmezz rám! A boltok sok nyersanyagot igényelnek, készleteidet gyorsan felemésztik, ezért mindenkor, mikor egy boltot építesz, küldj el még egy parasztot fát vágni vagy követ fejteni. Hallgass rám ifjúuram, eleinte az arany felesleges drágaságnak tűnik, ám ké-

BILLENTYŰZET

A leírtak jelentős része csak többjátékos módban, emberi ellenfelekkel szemben szükséges, mivel a játék mesterséges intelligenciája olyan ostoba, hogy különösebb taktikázás nélkül is tönkreverhető.

Néhány nehezen kitalálható, de fontos gyorsbillentyű:

Építéskor a **[ ]** kapcsos zárójel gombokkal fogathatod el az épületet úgy, hogy a kívánt irányba nézzen. A bejáratokra érdemes figyelni, mert bosszantó, ha a bástya bejárata a fal felé néz.

A kamerát a **középső egérgomb**, vagy a **Num Ins** billentyű nyomva tartása közben forgathatod az egér mozgatásával.
Az **F1** gomb megmutatja az éppen kiválasztott templom, malom, ellátó kordé hatóterületét.
Az **I** billentyűvel váltogathatsz a dologtalan parasztok között.

sőbb, midőn hirtelen nagy szükséged lészen rá, hálát adsz majd a Te jó tanítódnak, hogy tanácsa szerint eljárván az első pillanattól fogva gondoltál a kincstár megtöltésére.

A csatákról

Ifjúuram, a legfontosabb tanács, mit hadvezetés dolgában adhatok néked, hogy tartsd rajta szemed a harcoló katonákon. Akkor is, ha csupán banditákkal viaskodnak, és akkor is, mikor sorsdöntő csatákban ontják vérüket. Szükségük van a Te irányításodra és hadvezetési képességeidre, nélküled bizony meglehet, hogy ostobaságokat mívelnek a harcmezőn.
Mikor csak teheted, magaslatokon vonulj fel. Innen az íjászok pontosabban céloznak, és messzebbre lőnek. Az ellenségnek is több időbe kerül, ha kaptatón kell felkapaszkodnia, hogy elérje vonalaidat. A magaslat olyan védelmet ad íjászaidnak, mintha egy hadsor pikás állana előttük.
Sose feledkezz meg az utánpótlásról. Az íjászoknak és az ostromgépek egy részének folyamatos ellátmányra van szüksége nyílveszőkből és lövedékekből. Minden csapat mellé rendelj ellátó kordét, az csata közben is maradjon a közelükben, az arcvonal mögött. Ellátó kocsikat a raktárakban készíttethetsz.
A katonáidat tartsd együtt, ne hagyd, hogy elszakadjanak egymástól, és egyenként odavesszenek. Ha nyolc főnél többen vannak, és azonos fegyvernembe tartoznak, rendezd őket alakzatokba. Verd fejedbe alaposan, mit mostan mondok néked! Az „oszlop" menetelésre való, így tesznek meg a leggyorsabban nagyobb távolságokat... gyorsabban, mintha szedett-vedett csürheként átözönölnének a tájon. Ám légy résen, az oszlop sebezhető; ha támadást kap, nyomban vezényelj más alakzatot. A „sorban" katonáid arcvonalat mutatnak az ellenség felé, így okozhatják annak a legnagyobb veszteségeket. A sorba állított nehézgyalogság képes megtörni a leghevesebb lovasrohamot is. Az „éket" elsősorban a nehézlovasság alkalmazza, de a gyalogságnál is beválik, midőn át kell törni az ellenség arcvonalát. A „gyűrű" formációban a katonák megvetik lábukat, és minden irányba védekeznek. Nem mozdíthatók, ám hatalmas túlerővel is képesek szembeszállni. Még a nyílzápor sem okoz nekik súlyos veszteségeket. A gyűrű stratégiai pontok megtartására, fontos egységek – ostromgépek, papok, íjászok – oltalmazására alkalmas. Leköti az ellenség erőit, s ez módot ad neked, hogy máshol, az ellenfél gyenge pontjain sikeres ellentámadást indíts.
Ifjúuram, seregedben kapjon helyt minden fegyvernem. Két ék nehézlovas, két csapat íjász ellátó kordékkal, egy-két sor nehézgyalogos. A könnyűlovasság sem haszontalan: hajítódárdái könnyedén ütik át még a vértes gyalogos és a nehézlovassági páncélt is. A két csoport íjász stratégiai előnye, hogy egymást is védik: ha az egyik kézitusába keverednék, a másik nyílzáporral segítheti. Az íjászok mögött álljon készenlétben a nehézgyalogság, mikor az ellen rohamot indít, az íjászok lőjék tovább a támadókat, a vértes gyalogság pedig lépjen ki eléjük.
A lovasságot érdemes elrejteni a terepen, takarásban az ellenségtől vagy látóterén kívül. Miként Sun-Ce mester mondta: a csatákban az összecsapások nyíltak, de a győzelem meglepetésből születik. Várd ki, míg az ellenséges arcvonal kinyílik, megtévesztő visszavonulással elbizakodottá teheted az ellenfelet. Ha elhaladt rejtőző lovasságod mellett, már tiéd a győzelem, hisz' dicsőséges előrenyomulás közben aligha védi hátulról az érzékeny pontjait. Csapj le az ostromgépekre, ellátó kordékra, íjászokra.
Az ellenség íjászait, ellátó kordéit, ostromgépeit mihamarabb el kell pusztítanod. Kétségtelen, a lovasság erre a legalkalmasabb fegyvernem, minthogy gyorsan mozog, megkerülheti az ellenséges arcvonalat, és váratlanul csaphat le a közelharcban sebezhető egységekre. Csakhogy ostoba a hadvezér, ki védtelenül hagyja őket. Már megtanultad, hogy védelemre a lándzsás, pikás nehézgyalogság a legalkalmasabb, ellenük öngyilkosság volna a lovasroham. Ha védelem alatt álló íjászokat támadsz lovassággal, oszd őket több csapatba, és támadj több irányból: az egyik csapat vonja el a pikások figyelmét, de sose bocsátkozzon harcba... ha mégis, akkor nyomban add ki a csapatnak a visszavonulási parancsot. Amint bármelyik oldalról út nyílik a védett egységek felé, onnan csapj le. Az Isten szerelmére, várd ki a legalkalmasabb pillanatot!

A védművekről

Mihamarabb emelj palánkfalakat birtokod határain. A falak mögé építs őrtornyokat, s amint elegendő építőanyag és tudás áll rendelkezésedre, a leggyakoribb támadásnak kitett területeket építsd át kőfalakra és kőtornyokra. A lángoló nyílveszők és az ostromgépek súlyos károkat okozhatnak a védművekben, bölcsen teszed hát, ha ostromidőben a közelbe hozatsz néhány parasztot, kik javíthatják a sérüléseket. Ha látod, hogy nem akadályozhatod már meg az ellenség áttörését, vezényelj katonákat a meggyengült ponthoz. Mikor az ellenfél behatol a falban ütött résen, kénytelen felbontani csapatainak alakzatát, ilyenkor súlyos veszteségeket okozhatsz, akár vissza is szoríthatod egy jól időzített ellentámadással.
Midőn ostromgépek bontják védműveidet, annak mihamarább véget kell vetned, ifjúuram. Nincs idő töprengésre és csapatösszevonásra: indíts ellentámadást. Ne ábrándozz átfogó kitörésekről, csak igyekezz gyors lovasrohammal lecsapni az ostromgépekre, kerülj el minden más összecsapást, rombold le azokat a pokoli szerkezeteket, s nyargalj vissza sebtében a falak védelmébe. Hogy megtehesd, a stratégiailag fontos pontokon, különösen a magaslatok tetején, a védvonalból előrenyúló falszakaszokon építs kapubástyákat. Ezek előtt alakíts ki újabb védvonalakat akadályokból –

ezek kihegyezett, keresztben egymáshoz rögzített karók, melyeket hadmérnökök ácsolhatnak. Az akadályok jelentősen lassítják a támadó katonák haladását több időt adva a falakon, tornyokban leselkedő íjászaidnak. Előnyük még – különösképp a korai időkben, mikor aligha jut építőanyag a komolyabb védművekre –, hogy az akadályok mögött meghúzódó íjászok védettek a lovasrohamoktól... csak el ne feledd megparancsolni nekik, hogy maradjanak helyben.

No, és még valami. Még ha védekezel is, a falak mögött tarts készenlétben te is ostromgépeket. A támadó seregek messzire vannak otthonról, szükségük van az ellátmányra. Az ellátó kordék legyenek az elsődleges célpontjaid. Ostromgépek segedelmével visszalőhetsz a támadó ostromgépekre, de még nagyobb a hasznuk a vértes gyalogság ellen. Ezek zárt alakzatban közelednek majd, lassúak, ám a nyílveszők és a várból kicsapó lovasság ellenében kiválóan védekeznek. Az ostromgépek alaposan megritkíthatják soraikat.

Az ostromról

Hadjáratra csak kiépült gazdasággal és felhalmozott készletekkel a hátad mögött, kizárólag népes sereggel indulj. Gerincét íjászok és ostromgépek alkossák. Míg nem ismered a gyújtónyilak készítésének titkát, maradj otthon a birtokodon.

Legádázabb ellenfeleid az ellenséges védművek, különösképp az íjászokkal zsúfolt tornyok lesznek. A fa ácsolatú őrtornyokat még érdemes gyújtónyilakkal lángba borítani, ám a kőtornyok ellen felesleges véráldozat volna íjászokat küldeni. Használj katapultokat, ifjúuram, ezekben alig tesznek kárt az ellenséges nyílveszők. Minden más egységet tarts kívül az őrtornyok hosszú lőtávolságán, mégis eléggé közel ahhoz, hogy a katapultok visszamenekülhessenek mögéjük, ha az ellen netán kitörne a várból.

Mielőtt támadsz, tervezd meg, hol és hogyan fogod áttörni a védműveket, és miként folytatod majd az ostromot. Jó haditervvel töredékére mérsékelheted veszteségeidet. Elsőként az őrtornyokat támadd; amint az egyik leomlott, ostromgépeiddel vedd sorra a következőt. A romok közül menekülő ellenséges íjászokat bízd a sajátjaidra, rendelj eléjük gyűrű alakzatba állított nehézgyalogságot, azok elvonják az ellenséges tüzet az íjászaidról. Ha ekként jársz el, az Úr is kegyes lészen hozzád.

Amint a kívánatos szakaszt megtisztítottad a veszedelmes őrtornyoktól, több ponton is üss rést a várfalon. Elegendően számosat és széleset ahhoz, hogy fennakadás nélkül átjuss minden embereddel, s felszámolhasd odaát a véderő maradékát. Amennyiben csak egy távoli erősséget vagy birtokhatárt védő falszakaszt foglaltál el, térj vissza innenső oldalára, gyógyíttasd meg a sebesülteket, építs tornyokat a saját oldaladon. Mikor az ellenség ellentámadást szervez, hogy visszafoglalja, amit elveszített, a falak téged szolgálnak majd.

Ha eljutottal az ellenséges birtok szívéig, komoly védművekre számíthatsz. Először rombold le a környező vidék gazdaságát: gyújtsd fel a falvakat, végezz a parasztokkal. Használj íjászokat és ostromgépeket, a gyalogság és a lovasság pediglen alkosson védőgyűrűt körülöttük, és ne portyázzon kódorgó parasztok után, minthogy a sarokba szorított ellen bármikor indíthat végső, kétségbeesett ellentámadást. Ha az ellenséges vár körül már mindent feldúltál, eldöntheted, megindítod-e az ostromot, vagy inkább kiéhezteted őket.

-nyul-
nyul@axelero.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

DUNGEON SIEGE TIPPEK-TRÜKKÖK

Úgy gondoltam, a Dungeon Siege egyjátékos módú története és annak játékmenete túlságosan egyszerű ahhoz, hogy végigjátszást igényelne, hiszen szinte lehetetlen benne elakadni. A történet lineáris, ahogy haladunk előre a királyság felfedezésében, úgy oldjuk majd meg a kapott feladatokat, és óhatatlanul átjutunk egyik fejezetből a másikba. Ezért inkább olyan tippeket és trükköket adnék, amelyek segíthetnek kalandjaid során, akár még a többjátékos módban is (bár itt még nekem is bőven van mit tanulni).

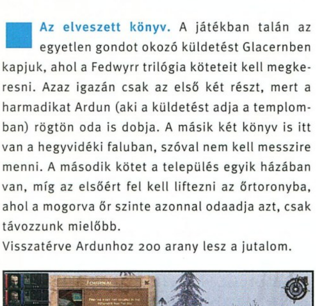
Az elveszett könyv. A játékban talán az egyetlen gondot okozó küldetést Glacernben kapjuk, ahol a Fedwyrr trilógia köteteit kell megkeresni. Azaz igazán csak az első két részt, mert a harmadikat Ardun (aki a küldetést adja a templomban) rögtön oda is dobja. A másik két könyv is itt van a hegyvidéki faluban, szóval nem kell messzire menni. A második kötet a település egyik házában van, míg az elsőért fel kell liftezni az őrtoronyba, ahol a mogorva őr szinte azonnal odaadja azt, csak távozzunk mielőbb.
Visszatérve Ardunhoz 200 arany lesz a jutalom.

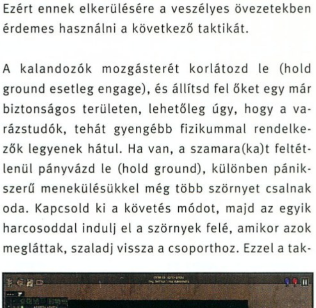
A „húzás" művészete (egyjátékos mód). A DS nagy előnye (sokak szerint inkább hátránya), hogy akár nyolctagú csapatot is vezethetünk, melyhez még hozzácsapódnak a mágusok által esetlegesen idézett lények is. A látszólag nagy tömeg azonban éppen annyi veszélyt rejt, mint amennyi pozitívumot hordoz. Amennyiben a csapat tagjai szabadon szaladgálhatnak (move freely), bizony előfordulhat, hogy óriási, sokszor átláthatatlan, s végül halálos csetepatéba keverednek (hacsak nincsenek tele a zsákok gyógyitalokkal). Ezért ennek elkerülésére a veszélyes övezetekben érdemes használni a következő taktikát.

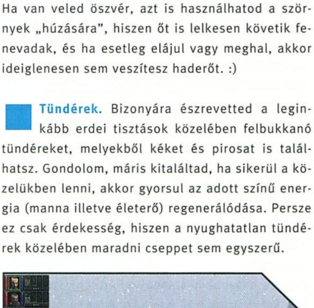
A kalandozók mozgásterét korlátozd le (hold ground esetleg engage), és állítsd fel őket egy már biztonságos területen, lehetőleg úgy, hogy a varázstudók, tehát gyengébb fizikummal rendelkezők legyenek hátul. Ha van, a szamara(ka)t feltétlenül pányvázd le (hold ground), különben pánikszerű menekülésükkel még több szörnyet csalnak oda. Kapcsold ki a követés módot, majd az egyik harcosoddal indulj el a szörnyek felé, amikor azok meglátták, szaladj vissza a csoporthoz. Ezzel a taktikával ügyeskedve nagyobb szörnycsoportokat is kis manna- vagy életpont-veszteséggel elpusztíthatsz, csupán a távolsági fegyvereket, illetve mágiát használó támadókra kell külön figyelni. Mivel az először megtámadott ellenfélre összpontosítanak, ha kell, akár fuss vele túl a csoporton, hogy azoknak viszont a hatótávolságán belül kerüljenek. Ha több harcosod van, a többit is átkapcsolhatod szabad támadás módba, de ekkor ügyelj rájuk, hogy ne rohangáljanak szét.

Ha van veled öszvér, azt is használhatod a szörnyek „húzására", hiszen őt is lelkesen követik fenevadak, és ha esetleg elájul vagy meghal, akkor ideiglenesen sem veszítesz haderőt. :)

Tündérek. Bizonyára észrevetted a leginkább erdei tisztások közelében felbukkanó tündéreket, melyekből kéket és pirosat is találhatsz. Gondolom, máris kitaláltad, ha sikerül a közelükben lenni, akkor gyorsul az adott színű energia (manna illetve életerő) regenerálódása. Persze ez csak érdekesség, hiszen a nyughatatlan tündérek közelében maradni cseppet sem egyszerű.







Hasznos gyorsbillentyűk.

X – karakterenkénti manna és hp kijelző ki/be
L – nevek kijelzése ki/be
E – minden csapattag kijelölése
Z – minden képernyőn látható tárgy felszedése
Jobb klikk – elmozdulás nélküli támadás
**** - multiplayer módban statisztika kijelzése ki/be
SPACE – pillanat állj (minden karaktered számára adhatsz ki külön parancsot!)

Karaktertulajdonságok. Karakterednek mindössze három alaptulajdonsága van. Ezek határozzák meg életerejét és mannájának mennyiségét. Ezek leghatékonyabb fejlesztési módja:
STR (erő) – közelharci fegyverekkel,
DEX (ügyesség) – íjászattal,
INT (intelligencia) – varázslással.
A szerzett tapasztalati pont százalékosan a következőképpen oszlik el:
Közelharci fegyver használatakor: erő 64%, ügyesség 27%, intelligencia 9%.
Íjászattal: erő 25%, ügyesség 62%, intelligencia 13%.
Természet mágia használatakor: erő 9%, ügyesség 18%, intelligencia 73%.
Harci mágia alkalmazásakor: erő 13%, ügyesség 17%, intelligencia 70%.

A játék elején megadott nehézségi szint befolyásolja a támadók sebzését, méghozzá így:
Könnyű (easy) mód: játékos sebzése 135%, szörny sebzése 50%.
Normál (medium)mód: játékos sebzése 100%, szörny sebzése 100%.
Nehéz (hard) mód: játékos sebzése 85%, szörny sebzése 145%.

Parancsok. Ezek az utasítások nem igazán cheatek, hanem a programba enter után beírható parancsok. Használatukat tekintve nem érintik a játékmenetet.

+maxjooky Karaktered megnő.
+minjooky Karaktered összemegy.
-mouse A kurzor nem látszik.
-rings A zöld körök a karaktereket kijelölve sem látszanak.
+version Látható, milyen verziójú programmal rendelkezel.
+xrayvision Kikapcsolja a textúrákat.

Csalások (egyjátékos mód).

+checksinthemail Maximális arany (9 999 999).
+drdeath Maximális karaktertulajdonságok.
+loefervision Nincs fog-of-war.
+potionaholic 3-3 adag super mana és super heal italt ad.
+sixdemonbag 6 magas szintű idéző varázslatot kapsz.
+sniper Megnöveli a lőfegyverek távsugarát.
+zool Karaktereid immúnisak a támadásokra.
Érdekességként megjegyzem, az interneten már gyűjtik az aláírásokat arra a petícióra, amelyik kérvényezi, hogy a többjátékos módban is lehessen bizonyos feltételekkel cheatelni. Én még mindig nem értem, mi öröm van úgy a játékban.

Gyors szintlépés (multi). Mindenek előtt a No Drop opciót a menüben kapcsold be, és majd keress valami kemény helyet (természetesen a szintednek megfelelő pályarészen), lehetőleg olyat, melynek közelében reinkarnációs szentély van (általában labirintusok elején van ilyen). Rohangálj kicsit a környéken, és szerezz be minél több ellenfelet (íjász, varázsló nem igazán jó), majd rohanj a szentély közelébe, és használd azt a képességet, amelyiket fejleszteni akarod egészen a halálodig. Amikor feltámadsz, ismét maximális manna és életerő pontod lesz, így teljes erővel veted magad a küzdelembe újra meg újra, míg az alacsonyszintű képességed megfelelő szintre nem nő.
Vigyázat! Halálodkor minden hátizsákban lévő tárgyad és a pénzed is a földre hullhat, ha a játékot létrehozó (host) a beállításoknál ezt választotta!

A tárgyak színének titkai

Fehér – átlagos, gyakori cucc.
Kék – a tárgy mágikus tulajdonságú.
Narancssárga – a holmi negatív tulajdonságot is hordoz.
Lila – ritka ereklye.
Sárga – a legritkábbak közül való holmi.

Konfiguráld be taktikáidat! Különböző gyorsbeállításokat is alkalmazhatsz, hogy akár harc közben egyetlen gombnyomásra tudj váltani, melyik karaktered mit tegyen. Például beállíthatod, hogy alapban mindenki támadjon, majd ha például komolyabbra fordul a helyzet, egyesek váltsanak védekező módba (gyógyításra) vagy éppen íjászatra.
Ha megadtál egy kombinációt (pl. első karakter közelharc, második közelharc, harmadik íj, negyedik íj, ötödik harci mágia, hatodik term. mágia stb.), akkor a CTRL+F1 lenyomásával mentsd ezt el. Majd készíts egy másikat (pl. a védekezőt, amikor a mágusok sem támadnak, hanem már gyógyítanak, vagy ilyesmi), és azt is mentsd el a következő gombra. Ezeket aztán játék közben, éles helyzetben is válthatod a megfelelő számok lenyomásával. Akár nyolc ilyen kombinációt is elmenthetsz! (Options menü / Input fül / Hotkeys)

Tapasztalati pontok

1. szint: 70
50. szint: 9 709 985
100. szint: 103 456 737 421
150. szint: 2 639 446 640 557 650

Multiplayer opciók. A regular szintre bárki beléphet, míg a veteran 54., az elite pedig 83. szint felettieknek való.

A multiplayer játékokban két térképlehetőség közül is választhatunk. A Kingdom of Ehb (1) tulajdonképpen az egyjátékos mód történetét követi, míg az Utraean Peninsula (2) kifejezetten több játékosnak kifejlesztett terep.

Mindegyiken belül karaktereink szintjétől függ, hova mehetünk. A lehetőségek regular módban:

1. Farmhouse (0), Stonebridge (3+), Glacern (7+), Jeriah's Cabin (11+), Traveller Camp (17+), Dark Swamp (22+), Temple Ruins (32+), Fortress Kroth (38+), Droog Village (42+), Castle Ehb (46+).
2. Elddim (0), Crystwind (5+), Fallraen (9+), Meren (18+), Lang (25+), Quillrabe (42+), Hiroth (46+), Grescal (50+).

Érdemes a leendő társainknak is megfelelő helyszínt választani. Ha nem a kaland, hanem alacsony szintű képességeink fejlesztése a cél, akkor minél magasabb követelményeket állító helyet (a maximumot, ahova mehetsz) ajánlok a gyors szintlépéshez.

Az interneten játszók a Zonamatch segítségével egészen biztosan találnak maguknak partnert, de óva intek mindenkit a felelőtlen csatlakozásoktól. Mindenek előtt nézzétek meg, kihez és milyen feltételekkel léptek be, nehogy valami gond legyen. A legjobb barátokkal menni jelszóval védett pályán, az a tuti.

A titkos szint, avagy mire való a fúria szeme. Úgy látszik, ezek a testrészek mindig meglepetéseket hoznak. A Diablo 2-ben egy láb volt a kulcspont, most viszont a kristálybarlangokban talált fúria szeme kell ahhoz, hogy egy titkos pályára juss.

Az első tennivalód 3 tárgy begyűjtése. Amire szükséged lesz:

1. A kés, amelyet az egyjátékos módban kapsz rögtön kezdéskor.
2. A fúria szeme, amelyet a kristálybarlangokban találhatsz egy labirintusban, ahol mindig súlyokat kell raknod a lépőkövekre, hogy lépcsőt nyiss a mélybe. Legalul a ládában ott lesz a kincs!
3. Miután megszerezted mind a 8 városkövet a multiplayer küldetések során, menj el a Majin labirintusba, és szerezd meg a Trial of Gallus című könyvet.

Miután ezeket megszerezted, mindhárom tárgy birtokában lépj be egy multiplayer játékba (Utraean Peninsula), és válaszd Quillrabe városát (regular módban 42+). Hagyd el a várost (Quillrabe Canyons), és kövesd a folyót észak felé, amíg el nem éred a falat. Itt a közelben találsz egy táblát (Crystwind, Quillrabe), egy őrt, valamint ha minden igaz, egy liftet is. Menj fel, és a következő táblánál használd megint a liftet. Haladj északnyugatra, amíg nem találkozol egy Green Drake-kel. Pont mögötte nyílik meg a fal, ha nálad van a fentebb említett könyv. Lépj be (Forgotten Mesa)! Itt nem lesz ellenség, csak menj északnak. Három liftet fogsz használni, míg a legfelső szintre érsz. Fent találsz három szürke tányért egy teleport előtt. Az elsőbe dobd a fúria szemét, a másodikba a kést, a harmadikba pedig a könyvet. Ekkor mindhárom tárgy elporlad, és használhatod a teleportot. Nyomd meg a kapcsolót. Egy láthatatlan hídhoz érkezel majd, ezért tégy úgy, mint Indiana Jones, és menj át rajta (a kurzor segít), majd haladj északnak, egészen a márvány épületig. Itt találod meg a titkos „chicken level" labirintust.

Vigyázz! A csirkék (mindegyik nevesített, személyükben a fejlesztő team tagjait „ismerhetjük meg") egyáltalán nem könnyű ellenfelek (regular módban easy szinten 7000 HP-jük van, míg veteránban, normál szinten 17 000), és a csibefőnök maga Chris Taylor. Ha mindet megölöd, kinyílik a faajtó, és előlép a főellenség, Colonel Norick. Hahaha!

Nemzetközi cserebere. Az interneten természetesen máris megindult a tárgyak csereberéje. Egyes játékosok már több mint száz tárgyat is kínálnak cserére. Mivel a kereskedelem szabályai még kialakulóban vannak, nem tudni, mi lesz. Tudtommal a program nem figyeli például a duplikált tárgyakat vagy a trükköket sem.

Akit a csere érdekel, íme egy cím a sok közül, ahol tárgyak közt turkálhat: DS trading post: **www.chrysb.com/dstp/**

Apróságok

• Érdemesebb a ládákat távolról, íjjal vagy varázslatokkal nyitni, így az esetleges csapdák nem okoznak sérülést a csapatnak.

• A számtalan lényt idéző varázslat közül nem túl könnyű választani. Az egyjátékos módban a gazdaságosság, szívósság és hatékonyság tekintetében is a legjobbak közé tartozik a regenerálódó erdei troll.

• Egyelőre működő bug, hogy ha megölöd Ultrean Peninsula sárkányát, és a kapott követ elviszed Quillrabe kereskedőjének, kapsz egy mágikus gyűrűt. Ám ha ismét beszélsz a küldetést adó NPC-vel, tőle is megkapod ugyanezt. (multi)

• Ne lepődj meg, ha a szörnyek általad ismert életpontja olykor nem stimmel. Minél többen vagytok a csapatban, a szörnyeknek annál több életereje lesz. (multi)

• Használd ki a pillanat állj kínálta lehetőséget. Minden karakternek kiadhatsz ilyenkor parancsot, és tudsz velük ilyenkor gyógyitalt is itatni (a hp azonnal felmegy).

• A „H" lenyomásakor vagy a piros löttyre klikkelve minden karakter, akinek életpontja 50% alatt van, és rendelkezik gyógyitallal, iszik annyit, amennyivel maximális HP-re kerül.

• Ha jobb klikkel jelölöd ki az ellenfeled, karaktered manőverezések és fejvesztett rohanás nélkül öli meg azt.

• A varázslatokat válthatod jobb gombbal is (nem kell kinyitni az Inventoryt), ha a pici ikonra kattintasz.

• Mentsél minél többet, és lehetőleg ne azonos névre, mert nekem bizony szállt el kétszer játékállásom, és örültem, hogy volt mentésem fél órával korábban is!

• Ha már nincs öszvéred, vagy nincs hely a sok tárgynak, használd a transmute bűvigét, amelyik arannyá konvertálja a földre dobott, kijelölt tárgyakat. Igaz, így kicsit kevesebbet kapsz, mint a boltban, ám a kereskedőkkel nagyon ritkán fogsz találkozni.

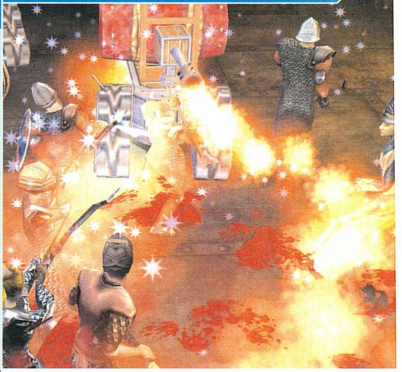
• Ha eddig még nem jöttél rá, hogyan vehetsz gyorsan tárgyakat anélkül, hogy az inventoryba kellene húzni az ikonokat, akkor íme a trükk: nyomd le a CTRL-t, és klikkelj a választott tárgyra!

• A bűvigék gyűjtése hasznos lehet a jövő és az anyagiak szempontjából is, ezért vásárolj be néhány varázskönyvet, hiszen mindegyikbe 12 fér, tehát helyet takaríthatsz meg. (Van olyan varázslat, amelyik tízezreket is ér, a spelleket viszont nem alakíthatod át a transmute-tal.)

• A városokban olykor különleges tulajdonságokkal felruházott varázskönyveket is vehetsz. Ha van elég pénzed, érdemes a hasznosabbaknak látszókból venni, mert később, amikor karaktered használni tudná őket, már olyat árulnak csak, ami az ő szintjéhez még nem való.

Ám ha te előzőleg bevásároltál...

NPC	str	dex	int	melee	ranged	nature	combat	merre van	zsold
Andiemus	13	14	26	0	0	24	0	Eastern Swamp	98880
Boryev	20	16	26	18	0	0	34	Fortress Kroth	388690
Gloern	13	11	10	5	0	0	0	Glitterdelve Mine	0
Gyorn	11	10	10	2	0	0	0	Stonebridge	0
Kroduk	15	12	10	8	0	0	0	Glacern	3400
Lord Bolingar	37	21	13	45	0	0	0	Castle Ehb	0
Lorun	11	11	16	0	0	0	9	Glacern	3900
Merik	11	12	21	0	0	13	4	Alpine Caverns	0
Naidi	10	11	10	0	3	0	0	Stonebridge	1050
Phaedriel	14	20	12	0	17	0	0	Traveller camp	38400
Rhut	33	19	13	37	0	0	0	Fortress Kroth	421250
Rusk	11	10	10	3	0	0	0	Stonebridge	1100
Sikra	15	16	36	0	0	20	38	Hall of Skulls	0
Ulfgrim	34	20	13	38	1	0	0	Cliffs of Fire	455740
Ulora	10	10	10	1	1	1	0	Crypt of the Sacred Blood	0
Zed	10	10	12	0	0	3	0	Stonebridge	900



• Ne akard mind a négy jártasságot (skill) fejleszteni. Érdemesebb inkább kettőt kombinálni, bár mindenkivel érdemes kicsit közelharcolni, hogy legyen elég életereje. Hosszútávon a harci és a mágiaosztályok kombinációja jó (pl. harcos – természetmágus, vagy íjász – harci mágus). Szerencsére minden mágiahasználó viszonylag alacsony szinten tud már gyógyítani és éleszteni is.

• A természetmágusok sajnos jóval kevesebb tapasztalati pontot kapnak, ha csak gyógyítják társaikat, mintha támadó bűvigéket alkalmaznak. Ezért egyjátékos módban én felváltva harcoltam, illetve gyógyítottam velük, így mindkét tulajdonságuk gyorsan fejlődött. Könnyebb helyeken ideiglenesen a harci mágus is gyógyíthat, hogy ők tudjanak fejlődni. A többjátékos módban is érdemes külön energiát fektetni a gyógyítók fejlődésébe!

• Végül, nézzétek meg a CD-melléklet DS extráját, ott is sok hasznos információt találtok.

Honlap-ajánló

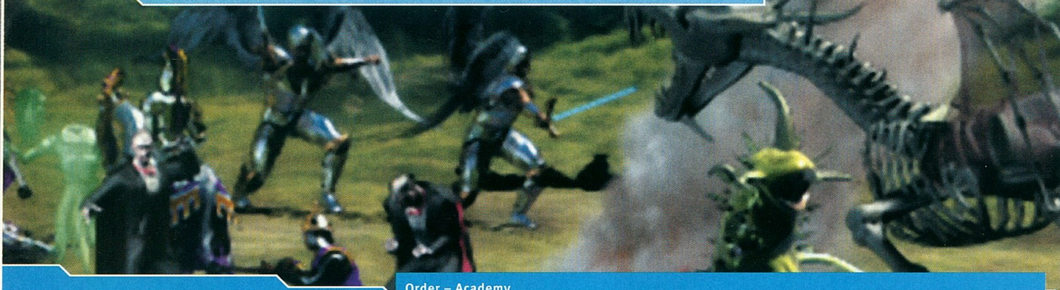
Hivatalos honlap (angol): **www.dungeonsiege.com**
Hivatalos honlap (magyar): **www.microsoft.com/hun/games/dungeonsiege**
DS netguide: **www.dsnetguide.com**
DS Vault: **dsvault.ign.com**
GameBanshee: **www.gamebanshee.com/dungeonsiege**
DS center: **www.dungeonsiegecenter.com**
Planet Dungeon Siege: **www.planetdungeonsiege.com**
Packmule: **www.packmule.org**
DS warcry: **ds.warcry.com**
Dungeon Siege Heaven: **ds.heavengames.com**

Ha nektek is vannak tippjeitek és trükkjeitek, amelyek nálatok beváltak, írjatok! A legjobbakat felteszzük a CD-mellékletre és a PC Guru Online-ra is. Segítsünk egymásnak!

Lily
lily@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

HEROES IV TIPPEK TRÜKKÖK



Egy hónappal a megjelenés után azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, a Heroes 4 jött, látott és győzött, a rajongók, ha néha szenvedve is, de hozzászoktak az újdonságokhoz, és teljes lelkesedéssel nyomják a hadjáratokat, sőt, lassan beindulni látszik a multiplayer szezon is. Hosszas tizedmásodpercekre rúgó töprengés után úgy gondoltuk, nem pályánkénti leírást, lépésről lépésre megoldást adunk a játékhoz (túl sok értelme nem lenne), hanem globális taktikai és stratégiai tipp- és tanácshalmazt, amely hadjáratok, egyedülálló pályák és multiplayer partik során egyaránt alkalmazható. Mivel hat oldalt sikerült a témára kiharcolni Sasától, adja magát a felépítés is: oldalanként egy-egy vártípus lényeit és varázslóiskoláját fogjuk boncolgatni. Na, essünk is neki...

Tippek, trükkök, jó tanácsok. (Elöljáróban: mivel némelyik trükk és taktika a játékrendszer kiskapuit használja ki, elképzelhető, hogy előbb-utóbb valamelyik patch használhatatlanná fogja tenni azt...)

• A Teleport varázslatot nemcsak saját, de ellenséges célpontra is kimondhatjuk! Így az alapvető Teleport-taktika (a lassú, de nagyot ütő seregünk frontvonalra – lehetőleg az ellenséges íjászok arcába - küldése) fordítottja is alkalmazható. Slow-val párosítva különösen mókás: az ellent lelassítjuk, majd amikor már majdnem az orrunk elé ért, visszateleportáljuk a csatatér túloldalára, közben meg mehet a futóvadlövészet. Fordított felállásnál is működik a móka, az ellen íjászait is vidáman beteleportálhatjuk a zúzdába, a brutális, de lomha nehézgyalogságunk keblére.

• Ostromkor az AI nagyon ódzkodik attól, hogy kijöjjön a falak mögül. Ezt a magunk javára fordíthatjuk, ha varázslattal, varázstárggyal vagy Venom Spawnokkal megmérgezzük a falakon mögött búvókat, majd szépen megvárjuk, míg feldobják a talpukat anélkül, hogy közelharcba bocsátkoznánk (a lövöldöző ellenségeket persze előbb ki kell iktatnunk). Ugyanezt ostrom nélkül is játszhatjuk méreg és a Sanctuary, Confusion, illetve Song of Peace folyamatos használatával.

Order – Academy

Level 1	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
DWARF	2-3	12	11/11	18	50% mágia-ellenállás
HALFLING	1-2	8	10/10	23	lő, 4. szintű ellenség ellen dupla sebzés

A törpék a szokásos formájukat hozzák: mire odaérnek a frontra, általában már vége a csatának. A hobbitok viszont roppant használhatók, rettentő tömegekben szaporodnak, és lőnek, ami már alapban jó, de érdemes kipróbálni az óriásölő képességüket is, nagy meglepetést tudnak okozni. Lassú nagy böszme negyedik szintű srácokat (hidra, behemót) úgy lőnek halomra, hogy öröm nézni!

Level 2	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
GOLD GOLEM	8-12	50	16/16	6	75% mágia-ellenállás, mechanikus
MAGE	3-4	16	6/12	8	varázsol

Egyértelműnek tűnik a döntés a sokkal rugalmasabb varázslók felé, de azért vigyázzunk, nehogy a végén csupa gyengus, távolsági harcra képzett sereget válasszunk, amelyet egy gyors, de kemény verekedő semmi perc alatt a földbe döngöl. Szóval gondoljuk meg azokat a gólemeket...

Level 3	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
GENIE	9-12	60	10/18	6	repül, varázsol
NAGA	14-22	90	22/22	4	nem ütnek vissza neki

Ugyanaz a dilemma, mint a második szinten volt, annyi különbséggel, hogy a dzsinn talán a legtáposabb harmadik szintű lény az egész játékban, egyértelműen jobb a nagánál. Lehet, hogy a gólemet kellett volna választani az imént...?

Level 4	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
DRAGON GOLEM	36-55	220	34/34	2	mechanikus, first strike, ellenféltől elveszi a first strike-ot
TITAN	34-50	210	32/32	2	lő, chaos ward

Ha eddig engedtünk a csábításnak, és csupa távolsági meg varázsló lényt soroztunk be, itt az utolsó lehetőség a kemény közelharci bakára. A sárkánygólem nagyon jól harcol, gyors, és mechanikus volta miatt az átlagnál nehezebben megszívatható. Kár, hogy pont a titán áll vele szemben, aki a játék legjobb távolsági támadója, és beépített chaos wardjával Asylum ellen ideális katona.

Mágia

Erős a gyanúm, hogy ez a legerősebb mágia-szféra... (nem véletlen, hogy a netes szavazások alapján az akadémia a legnépszerűbb vártípus). Jegyezzük fel a direkt sebzéseket (Magic Fist, Ice Bolt), az ellenfelet szivató trükköket (Forgetfulness, (Mass) Slow, Berserk, Blind), de itt találjuk a játék talán legerősebb varázslatait, a Hypnotize-t és a Create Illusion/Phantom Image-et. Ráadásul itt a sokat szidott, de azért mégiscsak egyetlen utazó spell, a Town Gate is... Szinte adja magát a követendő taktika: az ellenfél ütőerejét lebénítjuk Slow-val, az íjászokat elintézzük Forgetfulness-szel vagy Blinddal, és szanaszét lövöldözzük őket az illúziókkal szaporított íjászainkkal. Minden hősünkkel erőltessük az Order Magicet orrvérzésig!

Nature – Preserve

Level 1	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
WOLF	2-3	12	9/9	15	kétszer üt
SPRITE	1-2	7	10/10	23	repül, nem ütnek vissza neki
LEPRECHAUN	1-2	8	10/10	22	Fortune-t varázsol

A farkas nagyon jó, szolid alapját képezheti a seregünk ütőerejének, gyűjtögessük őket szorgalmasan, ha van pár magas szintű druidánk jó Summoning képzettséggel, hatalmas falkákat tudunk összehozni belőle. A Sprite igencsak felejthető, bár whiskey-vel kimondottan kellemes. Bízd a szomjadra, vagy valami ilyesmi.

Level 2	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
ELF	3-4	18	16/16	7	kétszer lő, first strike
SATYR	5-8	36	14/13	8	Mirth-et varázsol
WHITE TIGER	6-8	35	19/19	6	first strike

A tigrisek nyers erő szempontjából roppant meggyőzők, viszont a tény, hogy az elf a vártípus egyetlen íjász egysége, kétséget nem hagy afelől, kit is válasszunk... Én dupla lövés és first strike nélkül is rájuk szavaznék, így meg pláne.

Level 3	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
AIR ELEM.	6-10	40	16/16	6	repül, elementál, anyagtalan
EARTH ELEM.	9-14	50	18/20	6	50% mágia-ellenállás, elementál
FIRE ELEM.	7-10	50	20/18	6	lő, tűz-támadás, immunitás tűzre, elementál
WATER ELEM.	6-9	38	17/17	6	hideg-alapú támadás, hideg-immunitás, elementál, varázsol
GRIFFIN	16-22	95	19/19	4	repül, végtelen számú visszaütés
UNICORN	13-20	80	20/20	5	vakítás
WASPWORT	10-14	60	22/22	6	lő, ellenfelet gyengítő támadás

Igen punnyadt egy páros... A griff kunsztjait talán jobban ki tudjuk használni, mint az unikornis vakítását, amely ráadásul se élőhalottakra, se mechanikus lényekre nem hat (ha ilyenek ellen készülünk, alapból felejtsük is el a pacit). Ha a madarat Life Magickel tudjuk támogatni (Regeneration, feltámasztás, gyógyítás ezerrel), egész jól használhatóvá válik pl. várostrom során. Beröppenünk a fal mögé, szórjuk rá két kézzel a defenzív mágiát, védekezünk vele egy helyben, és szép lassan a visszaütésekkel kiirt mindenkit.

Level 4	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
FAERIE DRAGON	35-50	220	15/29	2	repül, varázsol, visszatükrözi a varázslatokat
MANTIS	34-50	210	34/34	2	repül, first strike, vakítás
PHOENIX	45-65	275	28/28	2	repül, tűzfújás, tűz-alapú támadás, újjászületés

Kemény dió, a főnix jól verekszik, gyors, sokáig bírja a strapát, és ha véletlenül meghal, kezdi az egészet elölről... Részemről mégis a sárkány mellett teszem le a voksom a mágikus képességei miatt. Mivel varázslattal nem lehet megfogni, fizikailag meg eléggé erős, nyugodtan szétoszthatjuk akár egyszemélyes adagokra a seregen belül, ha ketten-hárman szórják a Confusiont az ellenre, könnyedén darálhatunk le többszörös túlerőt is. Sebző varázslataival pedig alkalomadtán az elfek mellé is beállhat nehéztüzérségnek.

Mágia

A természet-mágia túlnyomórészt lény-idézéseket kínál, általában nem okozhat túl nagy dilemmát, hogy mit is használjunk. Ránézünk a saját, majd az ellenséges csapatra, és adja magát, hogy milyen lény erősítené leginkább a győzelmi esélyeinket. Figyeljünk arra, hogy az idézett lények eltűnnek a csata végén, tehát nyugodtan alkalmazhatjuk őket kamikáze- vagy golyófogó szerepben, nem kár értük.

Nagyon fontos még a Quicksand varázslat (ha az ellen íjászait ki tudjuk iktatni, a nagyipari méretekben szórt futóhomok némi tüzérséggel támogatva sok csatát nyerhet minimális veszteségekkel), a Giant Strength és nagytestvére, a Dragon Strength (ijesztően megerősíti a lényt, amelyikre rátettük), és nagyon jól jöhet, bár eképpen gyorsíthatjuk fel a nehéz terepen álldogáló seregeket.

• A Song of Peace és a Confusion egyébként is nagyon erős varázslat, javallott az ellenség lövöldöző lényeire különös gyakorisággal használni, ugyanis az így egy körre kiütött csapatokat az AI általában előrehozza a frontvonalba, így megspórolja nekünk azt a zárótűzben megtett utat, míg odacaplatunk hozzájuk.

• Nem árt, ha tudjuk, pontosan mit jelentenek az ellenséges seregek felbecslésekor használt mennyiségi kategóriák. Íme a Heroes 4 számrendszere:

Few	1-4
Several	5-9
Band	10-19
Dozens	20-49
Scores	50-99
Company	100-249
Hundreds	250-500
Host	500-999
Legion	1000-2499
Thousands	2500+

• Bár a piactér automatikusan a rendelkezésünkre áll, használjuk serényen a térképen található feketepiacokat is, jóval kedvezőbbek az áraik, mint a mi piacunknak.

• Karavánoknál érdemes a városok mellett a külső lénytoborzó helyekre is koncentrálni, mivel itt is halmozódik a toborozható lénymennyiség, és érzékenyen érintheti, ha az ellenfél elhappol egy-egy ilyen helyet, amikor már hetek óta nem vettünk onnan semmit.

• Ostrom során nagyon jól használható a Displacement varázslat, amellyel a tornyok tetejéről lövöldöző csapatokat nemes egyszerűséggel lelökhetjük onnan.

• A küklopsz területre való támadása nagyon erős – némi szépséghiba, hogy harci rács hiányában a

Death – Necropolis

Level 1	sebzés /védekezés	HP	támadás	heti ár szaporulat	sajátosság
IMP	1-2	7	10/10	28	repül, mannapontot szív
SKELETON	1-2	8	12/12	25	élőhalott, csontváz
ZOMBIE	2-4	24	8/10	15	élőhalott

Az impek hozzák a Heroes 3-ból ismert idegesítő formájukat, a zombik lassú, de nagyon kemény legények, szokás szerint érdemes a csontvázakra gyúrni, egy kis nekromancia-képzettséggel hatalmas seregeket gyűjthetünk belőlük (sosem szabad hagyni az ellenséget elszaladni, vagy feladni a csatát, kíméletlenül vágjunk le mindenkit, abból is csak XP meg újabb csontváz-utánpótlás születik)!

Level 2	sebzés /védekezés	HP	támadás	heti ár szaporulat	sajátosság
CEREBUS	4-6	24	16/16	7	többfelé üt egyszerre, nem ütnek vissza neki
GARGOYLE	4-6	22	14/16	8	repül, elementál
GHOST	2-4	15	15/15	9	repül, anyagtalan, élőhalott, öregítő támadás
MUMMY	5-8	30	15/16	8	élőhalott, átok-támadás

A szellemeket a csontvázhoz hasonlóan borzasztó mennyiségben lehet gyűjtögetni, de a kutyus mégis jobban bejön. Csak egy vampiric touch varázslatot kell rátenni, és félelmetesen erőssé válik... Csak akkor válasszuk a szellemet, ha kifejezetten élőhalott-seregre, és élők szívatását célzó varázslatokra utazunk.

Level 3	sebzés /védekezés	HP	támadás	heti ár szaporulat	sajátosság
ICE DEMON	12-16	70	30/30	4	hideg-ellenállás, hideg-alapú támadás, fagyasztó támadás
VAMPIRE	12-18	75	30/30	3	repül, élőhalott, nem ütnek vissza neki, életerő-szívás
VENOM SPAWN	16-24	100	26/26	3	lő, mérgez

Huh, nagyon fogós kérdés... a vámpír és a méreg-gyerkőc a játék talán két legerősebb harmadik szintű lénye. A vámpírt az életerő-szívás jó kezekben gyakorlatilag elpusztíthatatlanná teszi, a venom spawn pedig hamar toborozható, nagyon kemény, a Necropolis egyetlen lövöldöző lénye, a mérgezése pedig nagyon hasznos... Ha villámháborúra készülünk, sok mechanikus, elementál vagy élőhalott ellen megyünk, egyértelmű választás a méregzsák, máskülönben egyéni ízlés kérdése, én személy szerint a vámpírra szavazok.

Level 4	sebzés /védekezés	HP	támadás	heti ár szaporulat	sajátosság
BONE DRAGON	45-65	275	30/30	2	repül, csontváz, élőhalott
DEVIL	34-50	210	33/33	2	life ward, teleportál, démont idéz

A csontsárkány sokat javult a harmadik rész óta, de az ördög szerintem még mindig egyértelműen jobb. Haven ellen a life wardja és a lövöldöző lényeket szivató teleportálása miatt ideális (a démonidézgetése is nagyon zord!), más ellen talán el lehet gondolkodni alternatívaként a csontsárkányon. Talán...

Mágia

A halálmágia elsősorban az ellenfél gyengítésével és élőholtak „gyártásával” foglalkozik. A Weakness, Sorrow, Disrupting Ray, Curse és egyéb gyengítő mókák helyett inkább érdemes a „mindenkit sebzünk (Plague), a veszteségeinket pedig pótoljuk” (Animate Dead, a hős pedig gyógyulhat Drain Life-fal) taktikát alkalmazni. Ajánlatos a grandmaster szintre gyúrni, magas szinten borzasztó erős cuccokat találunk (Vampiric Touch, amely vámpír-képességet ad bármilyen lénynek, Hand of Death – direkt sebzés, Raise Vampires – ezt magyarázni sem kell). Jó ötlet Nature Magicet is tanulni, kellemes kis démonidézésekkel bővíti a repertoárunkat.

megérzéseinkre kell hagyatkoznunk a célpont kijelölésekor. Használjuk ehelyett az AI-t: amikor a küklopsz jön, egy körre kapcsoljuk be az automatikus csata funkciót, a derék egyszeműek máris sebészi pontossággal oda fogják dobni a követ, ahol a legnagyobb sebzést osztják ki saját egység sérülése nélkül.

• A harcrendszer a visszaütéseket tekintve egy picit megváltozott – nem arra gondolok, hogy a védekező fél azonnal üt vissza, hanem arra, hogy egy körben csak egy alkalommal támadhat vissza. Ez az „egy kör” azonban a visszaütés pillanatától, nem a kör kezdetétől számolódik! Ezt kihasználhatjuk úgy, hogy ha egy az egy ellen küzdünk egy ellenséges csapattal, és az a gyorsabb, minden pá-

ratlan körben várjunk (wait) a kör végéig a támadásunkkal! Mi történik? Ő megüt minket (mi visszaütünk), várunk a kör végéig, majd ütünk (ő visszaüt). Következő kör: ő üt (mi visszaütünk), mi nem várunk, hanem ütünk – és most jön a trükk, ugyanis ilyenkor még nem járt le az ellenfél „visszaütési szünete”, és nem támadhat vissza! Így kétkörönként egy ütést megspórolhatunk magunknak, ami közel azonos erejű ellenfelek esetében döntő lehet.

• Az azonnali visszaütésnek is van egy érdekes következménye, méghozzá az, hogy az őrködés (guard) funkció is igazi értelmet kapott. Mivel az egyidejű sebzés miatt általában mindegy, ki üget oda az ellenfélhez verekedni, érdemesebb helyben bevárni az ellenfelet kihasználva az őrködés adta +25% védelmi értéket.

• Az ellenfél lövöldöző egységeinek legjobb semlegesítési módja, ha közelharcba bocsátkozunk velük. A gyors egységek azonban, amelyek hamar odaérnek a gonosz íjászokhoz (Imp, Sprite és társaik) általában harmatgyengék, és hamar felszecskázzák őket. Ezt némileg elodázhatjuk, ha nem ütjük meg őket azonnal, csak odaállunk az orruk elé – de most jön a csavar az egészben: csak akkor blokkoljuk le így egy íjász lövését, ha nemcsak mellette állunk, de arccal felé is állunk! Ha az impünkkel beröppenünk az ellenséges íjász mögé, az attól még vidáman lövöldözni fog. Sajnos két íjász közé beállva is csak az egyiket tudjuk kiiktatni, hiszen nem tudunk egyszerre mindkettő felé nézni (kivéve persze a hidrát és a cerberust, ezt jó, ha tudjuk). Ez eddig apróság, ám következik belőle a trükk, amellyel a saját íjászunkat felszabadíthatjuk az őt blokkoló ellenfél alól. Üssük meg valakivel a blokkoló lényt, az elfordul az íjásztól visszatámadni, és voilá, máris szabad az útja a nyílzápornak!

• Ha van varázsló egység a seregünkben, de nincs betöltve a sereg összes helye, érdemes a varázstudókat szétosztani minél több adagra, így egy kör alatt több mágiát is elereszthetünk. Különösen igaz ez a dzsinnekre, és az ő Song of Peace-ükre, amelynek a hatékonysága nem függ attól, hogy hány dzsinn volt a varázsló csapatban. Igen erős, gyors és relatíve olcsó sereget üthetünk össze egy csomó 2-3 fős dzsinncsapat és egy gyűrődést jól bíró lövészegység (mondjuk pár titán, vagy egy grandmaster íjász hős) részvételével. A dzsinnek folyamatosan éneklik a békedalt minden szembejövőnek, és kezdődhet az agyaggalamb-lövészet!

• Hajóról nemcsak a teljes sereggel, de annak egy részével is leszállhatunk. Így egy nagyobb szigetcsoportot három kör alatt végigrabolhatunk (egy: leszállunk egy-egy katonával a szigeteken, kettő: felszedjük a tápokat, három: visszaszállunk) ahelyett, hogy a teljes sereggel végigszenvednénk magunkat a minden egyes kiszállás-beszállásnál jelentkező mozgáspont-nullázó tortúrán.

• A játék elején érdemes egy-egy katonából álló, hős nélküli csapatokkal felderíteni a terepet, és felszedni a kincseket. Még a szörnyek által őrzött nyersanyagokra is érdemes öngyilkos rohammal rámozdulni, mivel a felvett nyersanyag még a reménytelen csata előtt bekerül a kincstárunkba. Az ilyen egyszemélyes hadseregeket érdemes a továbbiakban is megtartani, már csak a látótávolságuk miatt is (már amennyire a 8-ban maximalizált seregszámunk engedi), nehogy az ellenség a fog of war leple alatt beslisszoljon a hátországunkba.

• A Heroes 3-ban gyakorlatilag használhatatlan Hypnotize varázslat a négyes részre az egyik legerősebb mágiává vált, ugyanis nem HP-arányosan csábít át hozzánk lényeket az ellenfél csapatától, hanem csak úgy natúr, akire rátesszük, az átáll három körre. Az addig még nem nagy trükk, hogy hipnotizáljunk sokat, az már inkább, hogy gondoljunk a kölcsönvétel körei utánra is, és a hipnotizált lényen használjunk Sacrifice-t vagy Martyrt! Első esetben nem marad kit visszaadni, cserébe feltámad egy csomó elhullott lényünk, ami dupla haszon, az utóbbival pedig a visszaadás utánra is hasznossá tesszük a hipnotizált sereget, élő pajzsot fognak játszani.

• A halott hőseink, bár harcban nem vesznek részt, de a térképen felszedett tápokból részesülnek holtukban is (kapnak XP-t a learning stone-nál, fejlődnek a képzettségeik a különféle épületekben stb.)

Chaos - Asylum

Level 1	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
BANDIT	1-3	10	9/9	26	láthatatlan
ORC	1-3	12	11/9	16	lő
PIRATE	1-2	10	11/9	24	tengeri harcban bónuszt kap
TROGLODYTE	2-3	14	11/9	19	tekintet-alapú támadásra immúnis

A bandita láthatatlansága csábító lehet egy tolvaj hős mellé, de igazából nem túl jó: ha a tolvajnak harcolnia kell, általában már régen rossz, és a banditák segítsége sem húzza ki a... khm, onnan ahol van. Az orkok igen harmatosak, de legalább lőnek...

Level 2	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
EVIL EYE	3-7	26	16/15	6	repül, lő, varázsol
MEDUSA	3-6	24	19/17	6	lő, kővé változtató támadás
MINOTAUR	5-10	38	16/15	6	block (???)
TROLL	6-12	45	16/15	6	regeneráció

A medúza nagyon erős, a legjobb második szintű lények egyike a játékban! Közelre-távolra egyaránt jó, közelharcban a halálos tekintet miatt igyekezzünk kis létszámú, de tápos (tipikusan hős, esetleg kisebb negyedik szintű) csapat ellen használni. A minotaurusz bár kemény legény, nem nagyon rúg mellette labdába.

Level 3	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
EFREET	10-20	80	25/23	4	repül, tűz-alapú támadás, tűzpajzs, tűz-immunitás
NIGHTMARE	12-26	110	23/20	4	Terrort varázsol

A mozgékony efrit és a lomhább, de nagyon robosztus paci közti választást igazából a többi lényünk határozza meg. Ha az első két szintről a lövő embereket soroztuk be, a Nightmare ideális kiegészítőjük (az íjász srácok különösen jó kompatibilitást mutatnak a Terror varázslattal), ha netán medúzák helyett minotauruszra gyúrtunk, inkább az agilis efriteket válasszuk innen.

Level 4	sebzés /védekezés	HP szaporulat	támadás	heti ár	sajátosság
HYDRA	28-60	250	30/26	2	kétszer üt, nem ütnek vissza neki
BLACK DRAGON	55-110	400	40/40	1	repül, tűzfújás, teljes mágia-immunitás

A sárkánynak igazán csak egy hátulütője van: az ára. A választás ennyiben a Haven angyal-lovag párosára hasonlít, de itt a hidra nem olcsóbb és szaporább annyival, mint amennyivel gyengébb. Legyen stílusunk, válasszuk a sárkányt!

Mágia

A káoszmágia igen változatos pusztító arzenált mutat fel, ez azt jelenti, hogy aránylag alacsony szintű hősöket is kizavarhatunk a játék elején minimális sereggel a vadonba, nagyon jól irtják a szörnyeket. A végjátékban, ezres nagyságrendű seregek esetén a sebző mágiáik már nem ennyire effektívek, érdemes az ellenséges hősök levadászására koncentrálnunk velük (ezt tudja az AI is: ha a túloldalon tűnik fel egy káoszmágus, azonnal nyírjuk ki bármi áron, mert levadássza a hőseinket, és lehet, hogy ugyan megnyerjük a csatát, de a hős halála miatt bukjuk a pályát). A tűzijáték mellett érdemes (Cloud of) Confusionre és Cat Reflexesre gyúrni, roppant hatékonyak.

Life – Heaven

Level 1	sebzés	HP	támadás	heti ár	sajátosság
	/védekezés	szaporulat			
CROSSBOWMAN	2-3	10	9/11	16	lő
SQUIRE	2-3	10	9/11	21	„kiütés" támadás
PEASANT	2-3	10	6/7	36	adófizető

A számszeríjász főleg a játék korai szakaszában ér aranyat, gyűjtsük őket, ahogy csak bírjuk. A squire leginkább ágyútölteléknek jó, bár nagy tömegekben igen hatásos. A paraszt pedig fényéveket javult a Heroes 3 óta, harcban ugyan nem jeleskedik, viszont napi egy arannyal gyarapítja a kincstárat. Érdemes tehát feltankolni belőle, hacsak nem villámháborúra készülünk, hiszen röpke két hét alatt behozza az árát, és onnantól tiszta nyereség minden egyes vasvillás jóember. Én a várakban szoktam őket tartani, hogy ne lassítsák mozgó a seregeket.

Level 2	sebzés	HP	támadás	heti ár	sajátosság
	/védekezés	szaporulat			
BALLISTA	5-7	28	15/16	7	lő
PIKEMAN	6-8	30	12/14	9	dupla távolságról támad, nem ütnek vissza neki

A ballista nagyon erős távolra támadó lénynek tűnik, de sajnos borzasztóan lelassítja a seregünket a térképen, ami pedig nagy hátrány, válasszuk hát inkább a pikásokat – nagyon jól kihasználható a dupla távról támadásuk, ügyesen lehet velük taktikázni a harcban, tökéletesek az íjászok előtt felsorakozott védő sorfal szerepére.

Level 3	sebzés	HP	támadás	heti ár	sajátosság
	/védekezés	szaporulat			
CRUSADER	10-16	65	22/23	5	death ward, kétszer üt
MONK	10-15	55	20/22	6	death ward, lő

Mindketten igen kemény legények, nekem a szerzetes felé húz a szívem, a lövöldözésük hatékonyabb a crusader dupla ütésénél. Ha mégis utóbbira voksolunk, javallott a ballistával párosítani, hogy meggyőző távolsági támadóerőnk maradjon.

Level 4	sebzés	HP	támadás	heti ár	sajátosság
	/védekezés	szaporulat			
CHAMPION	24-36	150	25/25	4	roham-sebzésszorzó, first strike
ANGEL	40-65	230	30/34	2	repül, feltámaszt

Nem lehet kérdéses, hogy melyikük az erősebb, az angyal roppant meggyőző statisztikákkal bír. Mégis, ha nem számítunk elhúzódó háborúra, érdemes a lovagokra voksolni, a heti négy szaporulattal és relatív olcsóságuk révén sokkal hamarabb tudunk életképes ütőerőt kovácsolni belőlük, mint az angyalokból.

Mágia

Az iskola változatos gyógyító és védőmágiákat sorakoztat fel, amelyekkel döbbenetes módon fel tudjuk tápolni a seregünket (az összeadódó hatások miatt nem ritkák a 100 feletti támadó- és védőértékek sem!) Különösen figyeljünk a különféle Wardokra, a többit akár unalmunkban is rakosgathatjuk a lényeinkre. Nagyon fontos még a Song of Peace, és olcsó is, körönként varázslova folyamatosan kiüthetjük az ellenfél legveszélyesebbnek tűnő lényét. Az általános taktikát (először a legerősebbet üssük, aztán a maradékot) ezzel meg is lehet fordítani: először intézzük el a sallangokat, majd a legerősebb csapatot állandó békedal-duruzsolás mellett szép lassan lelövöldözhetjük.

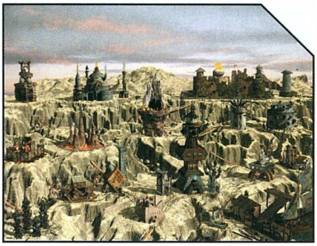
Nem rossz – bár kissé cheat-szagú – trükk hát egy magas lopakodás képzettséggel megáldott tolvaj mellé bepakolni egy rakat halott hőst, majd ezzel a sereggel (a tolvaj láthatatlanságát kihasználva) körbeszaladni a térkép tápoló-épületein, majd feltámasztani a holtukban supermanné kiképzett hősöket.

• Ha már a tolvajnál tartottunk: ha egy hőst lopakodásra akarunk használni, és ez irányban tápolni, még véletlenül se vegyük fel a Nature Magic képzettséget. A természetmágia egyik alképzettségétől ugyanis a hős nekiáll automatikusan körönként új lényeket idézgetni maga mellé, amivel a fáradságosan kiépített lopakodó álcája semmi perc alatt megszűnik, és az első arra járó kóbor szörny megeszi reggelire. Tolvaj hőssel egyébként lopakodjunk serényen keresztül-kasul a térképen, ezért (is) jár tapasztalati pont!

• Ha druidákkal vagyunk, és hosszan elhúzódó háborúra számítunk, érdemes jól bevásárolni hősökből, körbezavarni őket a tápoló-helyeken, és amennyire csak lehet, felhúzni a Nature Magic, de főleg a Summoning képzettségüket. Ezek a srácok aztán ingyen termelik nekünk körönként a katonákat a seregekbe.

• Minden hősnek érdemes a Combat képzettséget megtanítani, alapvető fontosságú, hogy ne haljunk bele az első komolyabb csatába, és a hősnek ne a saját gyógyításával kelljen folyton foglalkoznia. A Tactics képzettségre viszont ügyeljünk, mert ha egy seregben két hősnek is van, a bónuszok nem adódnak össze, csak a nagyobb érvényesül.

• Újabb gátlástalan bug-kihasználási lehetőség: hogyan változtassuk a Town Gate varázslatot a Heroes 3 szupererős Town Portal varázslatává? Ugorjunk bele egy csatába, idézzünk néhány illúzió-lényt, majd használjuk a Town Gate-et, s csodák csodája, a hős a teljes seregével teleportáló-



dik a legközelebbi várba, és csak az illúziók maradnak a helyszínen harcolni. Sőt, még ezt a „legközelebbi vár" kitételt is kijátszhatjuk, ugyanis olyan várba nem tudunk teleportálni, amelyiknek a kapujában már áll valaki (praktikusan egy saját sereg). Town Gate-elés előtt tehát egy kivételével az összes várunkból vezényeljünk ki valakit (akár egy katona is elég) „eltorlaszolni" a kaput, és láss csodát, a teleportáló hős az egyetlen szabadon maradt városunkat fogja legközelebbiként értelmezni. És még egy érdekesség a Town Gate-tel kapcsolatban: ha tengerről indítjuk a varázslatot, az elteleportált hős hajó képében jelenik meg a város kapujában. Így gyárthatjuk le a játékban a sivatag hajóját, aminek az égvilágon semmi értelme, legfeljebb abban bízhatunk, hogy az ellenfelünk halálra röhögi magát.

Might – Stronghold

Level 1	sebzés /védekezés	HP	támadás /védekezés	heti ár szaporulat	sajátosság
BERSERKER	2-3	18	12/8	19	nem irányítható, kétszer üt
CENTAUR	3-5	20	10/10	9	lő

A berserker az egész játék legidegesítőbb egysége: brutálisan erős, de irányíthatatlan, megy a maga feje után, és azt üti, akihez kedve van... Így általában ledaráltatja magát az ellenség védő vonalain, de kamikaze módjára komoly veszteségeket okoz. Szerencsére rengeteg termelődik belőle, így bírják a fiúk az állandó lemorzsolódást. A kentaur is nagyon kemény legény, és ráadásul lő is, ami a mágiát nélkülöző barbárok esetében különösen fontos.

Level 2	sebzés /védekezés	HP	támadás /védekezés	heti ár szaporulat	sajátosság
HARPY	4-5	24	16/15	8	repül, nem ütnek vissza neki, támadás után visszatér a helyére
MERMAID	5-8	38	15/13	8	hipnotizál
NOMAD	6-9	45	16/13	6	first strike

Finomkodás és trükközés helyett nyers erő – ez a Stronghold jelmondata, és ennek a nomád abszolúte megfelel a hárpia ellenében. Gyors, szívós, nagyot üt, ráadásul first strike-ból, ideális derékhad.

Level 3	sebzés /védekezés	HP	támadás /védekezés	heti ár szaporulat	sajátosság
CYCLOPS	12-18	95	30/24	3	lő, területre sebez
OGRE MAGE	12-18	85	18/16	6	Blood Lustot varázsol

A küklopsz nagyon erős, az ogre mágus a nyomába sem ér! A területre sebzés valami extrém nagy táp, pár tucat küklopsz úgy cincálja szét a legtöbb ellenséget, hogy a többi katonánkra nem is lesz szükség. Lehetőleg mellőzzük a berserkerekkel való párosításukat, mert a hajunkat fogjuk kitépni, amikor a hülye barbárok már tizedszer rohannak előre ész nélkül, és pusztulnak bele egyszemű barátaink kőzáporába.

Level 4	sebzés /védekezés	HP	támadás /védekezés	heti ár szaporulat	sajátosság
BEHEMOTH	55-80	240	36/34	2	strength
SEA MONSTER	45-65	275	35/34	2	devouring
THUNDERBIRD	28-40	170	30/30	2	repül, villám-támadás

Hiába a behemótok brutális sebzése és kemény bőre, a szerencsétlenek olyannyira lomhák, hogy sokszor oda sem érnek az ellenséghez, és már vége a csatának... ha sok tereptárgy van a pályán, az különösen megkeseríti az életüket, a nagy khm... alfelükkel gyakran nem férnek el közöttük. Ha valahogy rá tudunk menedzselni egy Teleportot, Haste-et, vagy Speedet (mágiamentes várban, haha), vagy a közelébe csalogatni az ellent (majd hülye lesz közel jönni, haha), nyerők vagyunk. Én ennek ellenére őket szoktam választani, mert a viharmadarat az ellen általában élő céltáblának használja, és semmi perc alatt megtizedeli a bagázst, így nagyon nyögvenyelős értelmes mennyiséget összehozni belőlük.

Szubjektív FAQ. A két hónappal ezelőtti bétateszt óta annyi Heroes 4-es kérdéssel bombáztok, hogy a beer.com mailszerverei lassan, de biztosan túlterhelődnek – ezért úgy gondoltam, a slágerkérdéseket és – válaszokat kigyűjtöm ide mindenki okulására.

• 99%-nál az install behal valami ismeretlen hibaüzenettel, mi történt?

• Az történt, hogy egy darab nyers CD-nyi adót befizettél a 3DO fiktív kalózellenes bosszúállási igazgatóságának... Ezt a hibát ugyanis a (rosszul) másolt Heroes 4 szokta produkálni – a gyógyítása egyszerű, tessék leugrani a sarki szoftverbutikba, és venni egy eredetit

• Hogy lehet hot seat játékot indítani? Nincs is multiplayer menüpont...

• A Scenario menüpont alatt kell olyan pályát kiválasztani, amelyik támogatja a több humán játékost, majd a játékosok számának beállításakor megadni, hogy nem egy ember – X gép, hanem X ember a felállás.

• Tényleg feloszlott a játék fejlesztőcsapata?

• Nem! Volt ugyan némi létszámleépítés, de ez – amellett hogy nagyon szomorú – valahol érthető: a cég éppen most fejezett be párhuzamosan két nagyszabású játékot, amihez rengeteg ember kellett, és jelenleg csak két kisebb projecten (Heroes 4 multiplayer patch és kiegészítő CD) dolgoznak, egyszerűen nem jut munka minden embernek. A Heroes 4 ott hasít az eladási listák élvonalában, a New World Computingot a csőd nem fenyegeti tehát. Az első H4-kiegészítő mellett félhivatalosan már a Heroes 5 első vázlatairól, terveiről is egyre több szó esik, majdnem biztos tehát, hogy a sorozat folytatódni fog. Nem ennyire rózsás a Might and Magic-széria helyzete, de ez már egy másik történet...

• Elakadtam az első hadjárat első pályáján, nem tudok átmenni a várfalon a jobb alsó sarokban.

• Khm. Tessék szépen elolvasni azt a kilométernyi szöveget, amit a játék kétkörönként kiköp a képernyőre (vagy legalább a Quest Logot, könyörgöm!), és mindjárt egyértelmű lesz, hol mit kellene csinálni... Az első pályán speciel le kell verni a Venom Spawnokat a fallal körülzárt résztől jobbra fenn, elszedni tőlük az Ankh of Life-ot, azzal kiszabadítani Protheót, a bezárt hőst, hozzácsapni Lysanderhez, és bemenni a Border Guardhoz. Aztán le kell verni a térkép alján kószáló sárkányokat, felvenni értük a jutalmat, a törpe kalapácsot a Quest Hutból, és azt elvinni a térkép közepe felé (a fallal körbezárt résztől balra) a másik kunyhóba... és láss csodát, a fal leomlik. Ezentúl minden további hasonló kérdésre „olvasd el a Quest Logot!" lesz a válasz, higgyétek el, ott tényleg minden le van írva...

• Elviselhetetlenül lassú a játék, és rengeteget swappel, mit lehet vele tenni?

• Először is várni a javító patch-re, amelyet Chris bátyó abban a minutumban feltesz a CD-re, ahogy megjelenik (ez remélhetőleg még lapzárta előtt bekövetkezik). Mivel a memóriakezelés nagyon lyukas a programban, minden olyasmi kikapcsolása segíthet, ami memóriát zabál (zene, hangeffektek, animáció), és a biztonság kedvéért szabadítsunk fel rengeteg helyet a Windowsnak swappelni. A „vegyé' RAM-ot!" örökérvényű igazságát már nem is említem...

Hancu
hancu@beer.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Dungeon Siege. Játék közben az enter leütését követően vihetjük be a kódokat, melyek mindegyike be- és kikapcsolható. A bekapcsolást a + jellel, míg a kikapcsolást - karakterrel jelöljük a kód előtt.

Sérthetetlenség	zool
Mindig Chunky	chunkey
A játék verziószáma	version
A játékos nevének betűméretét növeli	resizelabels
Nincs köd	loefervision
Nincs textúra	xrayvision
Nagyon kicsi karakter	minjooky
Nagyon nagy karakter	maxjooky
Lottó ötös	checksinthemail
Nagy távolságból is el lehet találni a célt	sniper
Videorögzítés	movie
Egérengedélyezés	mouse
Választó gyűrűk engedélyezése	rings
Hat magas szintű varázslatot ad	sixbagdemon

Ráadásnak pedig még néhány: faertehbadgar, gui, drdeath, shootall, superchunky.

Tony Hawk's Pro Skater 3. A kódokat az Options/Cheat menüben kell megadni, majd a játékot leállítva a cheats menüben lehet aktiválni. Figyeljünk a kis-nagy betűkre is.

Az összes csalás	backdoor
Pálya választása	roadtrip
Minden karakter, a Doom Fickó kivételével	YOHOMIES
Minden létrehozott gördeszkás	WeEatDirt
Minden deszka	GiveMeSomeWood
Majdnem az összes videó	Peepshow
Doom Fickó és az előzőből hiányzó videó	idkfa (vajon honnan ismerős? :))
Maximális tulajdonságok	pumpmeup

Blood Omen2. Keressük meg a játék DATA mappáját (pl.: C:\Program Files\blood omen 2\data), és innen nyissuk meg a game.erg nevű fájlt mondjuk a Jegyzettömbbel (Notepad). Keressük meg a következő sort:
„-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1
Töröljük a sor elején álló kötőjelet, majd mentsük el. Kain ezáltal vámpír istenné válik!

Warrior Kings. Ha szeretnénk javainkból többre szert tenni, nyissuk meg a mentésünket egy szövegszerkesztővel (Jegyzettömb). Keressük meg a MOTHER szót, majd lefelé tovább görgetve a szöveget megtaláljuk a tárgyak listáját, valahogy így:
item „food"
item „wood"
...
A sorok után álló számokkal hadseregünk készletének mennyiségét tudjuk meghatározni. Mentés után már csak vissza kell töltenünk a preparált játékállást.

Spiderman: The movie. A Specials/Cheats menüpont alatt vihetjük be a kódokat: chillout, underthemask, goestoyourhead, spiderbyte, joelspeanuts, dodgethis, imiarmas, romitas, koala, organicwebbing, hermanschultz

2002 Fifa World Cup. A játékhoz tartozó soccer.ini fájlba kell az alábbi sorokat hozzáírni, majd elmenteni a játék indítása előtt.

Minden csapat engedélyezése	CHEAT_UNLOCKED_TEAMS =1
Demó mód	DEMO_MODE =1
A játék ablakban fut	WINDOWED =1
Azonos csapattulajdonságok	CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS =0

Morrowind. Játék közben üssük le a ~ billentyűt, így megnyílik a konzol, ahol az alábbi kódokat fogadja el:

Isteni képességek	TMG
A debug parancsok listája	Help
Repülés ki/be	SetFlying 0/1
Óriási ugrás ki/be	SetSuperJump 0/1
Vízen járás ki/be	SetWaterWalking 0/1
A karakter szintje	SetLevel (szint)
Némi arany	AddItem „Gold_100" (mennyiség)
Fáradtság maximális értéke	SetFatigue (érték)
A legmagasabb varázslatpontok értéke	SetMagicka (érték)
Egészség	SetHealth (érték)
Az ellenfél intelligenciájának váltása	ToggleAI
Napló kitöltése	FillJournal
Teljes térkép felfedése	FillMap

TA Kingdoms.

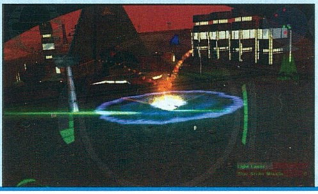
Küldetésválasztás hadjárat módban:
Válasszuk a „Single player" ikont. A játék képernyőn írjuk be, hogy drdeath. A jobb oldalon megjelenik egy CE szimbólum a visszatöltés és az előző menü ikonok között. Rákattintva a küldetésválasztó képernyőre jutunk.

A kódok bevitele:
Kezdjünk skirmish vagy multiplayer játékot. Enter és + leütése után jöhet a kód, utána ismét Enter. A kódok hatása kikapcsolható, ha újra megadjuk.

Ezer vas és energia	atm
Az egységek mást és mást mondanak mozgáskor	bigbrother
Adatátvitel sebessége multiplayerben	player bps
CD-zene lejátszás	cdstart
Óra játék közben	clock
A többi játékos egységeinek elpusztítása	combustion
Kettőzött sebzés minden fegyvertől	doubleshot
Felezett sebzés minden fegyvertől	halfshot
Köd kikapcslása	infrared
Azonnali győzelem	iwin
Teljes térkép	nowisee
Gyorsabb egység létrehozása	zipper
Maximális ember és nyersanyag	tilt

Incoming Forces. A csalásokat a program indításakor paraméterként kell megadni. Tehát a Start menü futtatás menüpontjával indítsuk a játékot, és a forces.exe után írjuk be a kódokat, mint pl.:
forces.exe -allmission -cheatkeys

-allmissions	valamennyi küldetés elérhető.
-cheatkeys	engedélyezi az alábbi billentyűket játék közben.
F3	Sérthetetlenség be- kikapcsolás.
F4	Minden előttünk álló ellenség legyilkolása egyetlen lövéssel ki/be



NOSZTALGURU

Üdv, játékrégészek! Mivel szokás szerint megint túlléptem az egy oldalra szánt karakterszámot, ismét kénytelen leszek rövidre fogni a bevezetőt. A múlt hónapban a rovat a fantasy légkör bűvöletében született, úgy illik, hogy ezúttal a sci-fi hangulat is megkapja a magáét. Nem is szaporítom tovább a szót, csapjunk a lovak közé: nosztal, gyia!

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 ÉVE: X-WING VS. TIE FIGHTER

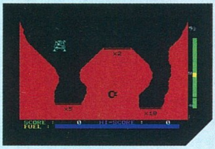
A LucasArts 1997 tavaszán rázta fel tespedtségéből a korábban már sikerre futtatott Wing-szériát, amikor felismerve az online játékok jelentőségét egymásnak eresztette a lázadókat és a birodalmiakat a világhálón. A programnak nem is volt összefüggő sztorija, minden a multiplayer-játékra volt optimalizálva: a neten egyszerre 4-en, LAN-on pedig 8-an nyomulhattak a különböző játékmódokban. A motor átírásával a sorozat grafikáját is jócskán feljavították, ám a szaklapok többsége ennek ellenére lehúzta a játékot. A derék ítészek elsősorban a kevés új játékelemre, a 3D-kártyák hanyagolására és stabilitási gondokra panaszkodtak, az egy évvel későbbi küldetéslemez (Balance of Power) azonban gyógyír volt minden bajra.

...10 ÉVE: EPIC

És íme, az X-Wing elődje. Az Epic egyike volt az Amigán nagy sikert aratott vektorgrafikás szimulátoroknak, s műfajában a legigényesebbek közé tartozott. Az emberek és az idegen rexxonok közti összecsapásokat űrbeli és bolygófelszíneken játszódó küldetésekben követhettük nyomon, s nagyokat ámultunk látva a gyors vektorkezelést, az élethű robbanásokat és a missziók közti átvezető jeleneteket. Az Epic pofátlanul lopott a Star Trek filmekből és a Star Warsból, ám ennek ellenére – vagy éppen ezért – elképesztően jó hangulatot teremtett. Sajnálatos módon csak 7 küldetést tartalmazott (támadták is sokan emiatt), de ez a néhány izzasztó feladat is vitathatatlanul magán viselte a későbbi akció-szimulátorok (mindenekelőtt az X-Wing) sajátosságait. (Letöltés: **http://www.the-underdogs.org/**)

...15 ÉVE: CYBERNOID

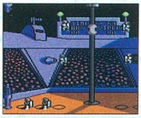
1987-ben két fiatal játékőrült, Hugh Binns grafikus és Nick Jones programozó gondolt egyet, és néhány hónap alatt összedobtak egy játékot, amiből aztán meg is gazdagodtak. Akkoriban még így működött a piac. A Cybernoid és az egy évre rá következő folytatás ugyanolyan űr-lövöldözős játék (szakszóval élve: shoot'em up) volt, mint tucatnyi társa, ám a nagy, jól megrajzolt sprite-oknak, valamint a legelső NosztalGuruban már emlegetett Jeroen Tel fantasztikus zenéjének köszönhetően az utókor mégis klasszikusként jegyzi. Akkoriban még csak ennyin múlott... (Letöltés: **http://web.externet.hu/sk/c64/**)



...20 ÉVE: JUPITER LANDER

Egy a Commodore cég kevés játéka közül, ma már emulátoron is inkább csak mosolyogni lehet rajta, mint érdemben szórakozni vele. A játékosnak egy űrszondával kellett landolnia a Jupiter gödrös felszínén, s a zuhanó leszállóegységet fékezőrakétákkal lassíthatta és terelhette a megfelelő irányba. A biztonságos földet éréssel vagy a csúfos megsemmisüléssel a játék véget is ért, és lehetett elölről kezdeni az egészet esetleg egy nagyobb pontértékű gödröt megcélozva a szondával. Ne tessék röhögni, 1982-ben ez nagyon ötletes, kifinomult játéknak számított! (Letöltés: **http://web.externet.hu/sk/c64/**)

A Hónap Prüntyögése: HYPA-BALL



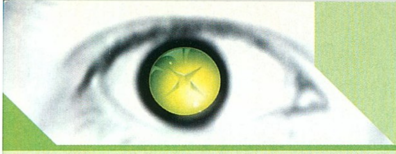
A Cybernoid apropóján választhattam volna Jeroen Tel muzsikáját ebbe az alrovatba, de végül inkább a Hypa-ball című futurisztikus űrfoci prüntyögése mellett döntöttem, lévén ez kevésbé ismert és méltatlanul elhanyagolt játék. Az 1986-os Hypaball megjelenésekor maga volt a sportjátékok csúcsa, és ezt mindenekelőtt azzal sikerült elérnie, hogy két joystickkel multiban is lehetett nyomni. A zeneszerző, bizonyos Keith Tinman remek ritmussal és dallamokkal varázsolta hangulatossá a meccseket megelőző csapatválasztást, a pomponlány-bemutatót és a játékosok bevonulását. Aztán a játék alatt már csak a labda suhogása és a gólok nyomán feltörő tapsvihar hallatszott, amibe néha belerondított a képernyő előtt botkormányt rángatók káromkodása...

(Letöltés: **http://www.c64.org/HVS/HVSids/C64Music/Tinman_Keith/Hypa-ball.sid**)

MAGNÓLIÁK

Lehet, hogy a fiatalabbak nehezen tudják elképzelni, de a Commodore 64 (és még néhány Commodore modell) leggyakrabban használt perifériája a kazettás magnó volt. A játékok ugyanis kazettán és lemezen egyaránt megjelentek, és mivel a lemezes egység nagyon drágának számított akkoriban (én 1990-ben vettem egyet 14 000 forintért), sokan csak szalagról tudták betölteni a játékot a memóriába. Sokan pedig még így sem, mert a technika gyakran közbeszólt. A magnó olvasófeje ugyanis egy bizonyos szabványra (hazánkban a német DIN-re) volt beállítva, viszont warez-körökben (persze, akkor ez a szó még ismeretlen volt Magyarhonban) a legkülönfélébb fejállással felvett játékok terjedtek el. Ennek eredményeként, ha a felhasználó eltérő fejállással másolt programot akart futtatni a gépén, a magnófejet a játékhoz kellett igazítania a sikeres betöltés érdekében (ellenkező esetben a képernyőn legendás hibaüzenet tűnt fel: ?LOAD ERROR). Ezt a magnófej szabályozó csavarjának tekerésével lehetett elérni, így a kisfejű csavarhúzó minden magnó-tulajdonos otthonában szériatartozéknak számított. A fejállításnak megvoltak a maga vallási irányzatai: volt, aki picit állított, aztán próbálkozott (s ezt addig ismételte, amíg előbb-utóbb célhoz ért), volt, aki a tévéképernyő villódzásából silabizálta ki a megfelelő állást (egy egész generáció szeme romlott el így...), és volt, aki a már belőtt fejállásokhoz rovátkákat húzott a magnó műanyagára, s a megfelelő játéknevet karcolta mellé, hogy legközelebb már ne kelljen keresgélnie (persze, az ilyen magnó előbb-utóbb úgy nézett ki, mint papucs orrán pamutbojt). Külön móka volt, ha a lemezről elmentett, több részből álló, úgynevezett „utántöltős" programok utolsó részének fejállása hibádzott, vagy ha a turbo programok (ezekről majd egyszer bővebben megemlékezem) és a játékok fejállása különbözött. Nem vitás, a magnófej-állítás kreativitásra ösztönző, emberpróbáló sport volt...

Stöki
stoki@vogel.hu

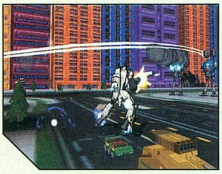


XBOX HÍREK

ROBOTECH: BATTLECRY

Kiadó: TDK Mediactive › Fejlesztő: Vicious Cycle

Az egyik első anime, amely Japánból indulva nagy sikert tudott elérni angol nyelvterületeken, a Robotech volt (eredetileg Macross Saga volt a címe). Néhány kezdetleges próbálkozás után az első komolyabb játékváltozat ősszel érkezik. A Battlecry az eredeti sorozat alkotóinak együttműködésével készül. A játék az első szériával párhuzamosan játszódik, egy Veritech Fighter pilótáját alakítjuk, akinek meg kell állítania a Zentraedi katonák invázióját. Robotunk három formát ölthet: átváltozhat repülővé, battloiddá és guardianná. A repülő-alak az űrben és a légi csatákban is használható, rendkívül gyors forma, a battloid tulajdonképpen a hagyományos mech-alakot jelenti, így rendelkezünk a legerősebb fegyverekkel. A guardian az előző kettő keveréke, jet-packkel van felszerelve, ezzel is fel tudunk libbenni a levegőbe. A játék kulcsa az lesz, hogy mindig a megfelelő alakot öltsük fel, hiszen a fegyverzetünk és a páncélunk minden formaváltással módosul. A grafika cel-shading effekt felhasználásával készül, hogy a fejlesztők a lehető legjobban megközelíthessék a rajzfilm látványvilágát.



MALICE

Kiadó: Sierra › Fejlesztő: Argonaut

A korábban több különféle névre hallgató Malice-ban egy hasonló nevű lánykát kell irányítanunk. A cél az lesz, hogy a korábban véletlenül megidézett Tűzistent visszakergessük saját dimenziójába. Ehhez nekünk is istenné kell válnunk, fejlődésünknek pedig öt szakasza lesz.
A 22 pályán rengeteget kell majd ugrálni, és igen sok szörnyaprításban is részünk lesz – ehhez tucatnyi varázslat és fegyver áll rendelkezésünkre. A fejlesztők az egész programot belengő sötét humoron kívül leginkább a grafikára büszkék: a textúrák rendkívül magas felbontásúak, és az egész játék tömve van effektekkel (például realisztikus árnyékokkal és szinte már túlzásba vitt bump-mappinggal).
A látótávolság elvileg végtelen, a lények animációja pedig kézzel rajzolt – nem véletlen, hogy a Microsoft már többször használta fel a programot az Xbox tudásának prezentálására (mellesleg ez volt a leges-legelső mozgás közben látható Xbox-program).

MIDTOWN MADNESS

Kiadó: Microsoft › Fejlesztő: Digital Illusions

A Midtown Madness-sorozat eddigi részei kizárólag PC-n jelentek meg – a harmadik epizód viszont csak Xboxon lesz elérhető. A RalliSport Challenge fejlesztői állnak a MM 3 mögött is, amely hű marad az eddigi részekhez. Ezúttal Washingtonban és Párizsban hozhatjuk a frászt a mazsolákra és a gyalogosokra mintegy harminc különféle autó ülésében. Három játékmód vár ránk, melyek a sorozat rajongóinak ismerősek lesznek; a Blitzben az a cél, hogy elsőként érjünk célba, míg a Checkpointban ez azzal bonyolódik, hogy a város néhány pontját közben meg kell látogatnunk.
Ezen felül a City Cruise lehetővé teszi, hogy szabadon bejárjuk a városokat – így legalább felfedezhetjük a mellékutcákat, a rövidítési lehetőségeket. Hivatalosan ugyan nem jelentették be, de igen valószínű, hogy interneten keresztül is játszhatunk majd a MM3-mal.

MECH ASSAULT

Kiadó: Microsoft › Fejlesztő: Day 1 Studios

Amikor októberben beindul az Xbox Live! (azaz az online játék a konzolon), a Mech Assault lesz az egyik első program, amelyiket ily módon is kipróbálhatunk – később új pályákat és gépeket tölthetünk le. A játék az ismert BattleTech-univerzumban játszódik (ismerős lehet az eddigi MechWarrior- és MechCommander-játékokból), egy ifjú pilótát alakítunk, akinek a Klánok ellen kell felvennie a harcot. Összesen 20 küldetés lesz a MechAssaultban, ezek teljesítésével juthatunk hozzá az újabb és újabb mech-típusokhoz – pont egy tucatnyit próbálhatunk ki. Ezek fegyverzetét mi állíthatjuk össze, bár annyi lehetőségünk nem lesz, mint a PC-s BattleTech-programokban; ez a játék teljesen akcióközpontú lesz. A grafika egyelőre nem túl ütős, az viszont nagyon bíztatóan hangzik, hogy mindent (!) szétlőhetünk a játékban a felhőkarcolóktól kezdve a hidakon át a fákig. Ellenfeleink között nem csak mechek és Elementálok lesznek, hanem egyszerű katonák, valamint tankok, repülők és helikopterek is.

RALLISPORT CHALLENGE

Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.xbox.com

Aki szereti az arcade-jellegű autóversenyeket, azoknak manapság több babér terem konzolokon, mint PC-n. Xboxon is már több ilyen próbálkozás jelent meg, melyek közül a legjobb kétségkívül a városi száguldást előtérbe helyező Project Gotham Racing volt. Mégpedig azért csak volt, mert a Microsoft titkos ágyúja – alig négy hónappal a megjelenés előtt mutatták csak be a nagyközönségnek –, a RalliSport Challenge beváltotta a hozzá fűződő reményeinket.

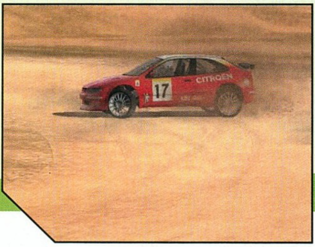
Azt azért rögtön az elején leszögezném, hogy itt nem kell teljes realizmusra, tökéletesen élethű vezetési modellre számítani, ez a kategória ugyanis konzolokon tulajdonképpen nem létezik (a „tökéletes szimulátor”-ként hirdetett PS2-es Gran Turismo 3 láttán minden vérbeli PS-es autóverseny-kedvelő húzta a száját). Persze nem arról van szó, hogy a RSC játéktermi stílusban készült volna, sőt, amíg nem ütközünk valakivel, és nem koccoljuk le valamelyik tereptárgyat, addig túl nagy gond nincs is. A terepnek megfelelően vibráló Xbox-kontrollerrel kitűnően lehet irányítani a kocsit, amely mindig a talajnak megfelelően viselkedik. Murvás úton sokkal óvatosabban kell kanyarodni, mint mondjuk aszfalton – ez leginkább akkor érezhető, amikor az egyik úttípusról átérünk a másikra: ilyenkor érezni, hogy a kocsi ráharap az aszfaltra, és a tapadása sokkal jobb lesz. Ellenben amikor ütközünk, az irányítás elveszíti minden realitását. Az autó úgy viselkedik, mint egy kalapdoboz, azonnal leáll, vagy felperdül a levegőbe; semmi hihető nincs benne. Sasa ezen annyira kiborult, hogy pár ilyen magasugrás után elbarterezte RalliSportját egy Munch-ra – itt az utolsó figyelmeztetés: aki realisztikus száguldást akar, az ne konzolokkal próbálkozzon.

A RalliSport egyébként semmilyen hivatalos rali-licenccel nem rendelkezik, igazából nekem ez volt a legnagyobb szívfájdalmam. Igaz, hogy a pályák nagyon szépek, és úgy lettek összerakva, hogy reálisnak tűnjenek, de én sokkal jobban örültem volna, ha a Mediterran3 pálya helyett mondjuk egy korzikai ralihelyszín másán kell versenyeznem. Ugyanígy: nagyon lélektelen, hogy a program az ellenfeleket csak autójuk nevével jelöli meg, így nem McRae-t győzzük le, hanem egy Ford Focust. A hivatalos jogok távolmaradása a játék egész felépítésén látszik: a karrier-mód meglehetősen kevéssé emlékeztet az igazi ralibajnokságokra. Mindig nyitva áll előttünk néhány kupaküzdelem, ezek háromtizenkettő különálló futamból állnak. Minden egyes viadal után kapunk néhány száz pontot; ebbe beleszámít, hogy mennyire épen sikerült megőrizni a verdát, hogy milyen volt az időeredményünk, és mi volt a maximális sebesség, amit elértünk – persze a legtöbb jutalom a helyezésünkért jár. A viadalok végeztével a pontszámok összeadódnak, és akinek a legtöbb van, az kapja az aranykupát – ennyi. Nincsenek eltérő hosszúságú és nehézségű szakaszok, köztük limitált idővel, ami alatt javítgathatjuk a kocsit, mert minden futam előtt teljesen „egészséges” géppel kezdünk.

A versenyek négy kategóriából kerülhetnek ki, a legegyszerűbb persze a normál ralimód: a cél itt mindenki előtt nyilvánvaló: minél jobb időt elérve kell eljutnunk a pálya végére. A második játékmód a Hill Climb, amelyik eléggé hasonlít az előbbire: ebben is egyedül kell versenyeznünk, a különbség a pályában van. Itt ugyanis egy hegy tetejére kell feljutnunk: ezeknek a helyszíneknek a vonalvezetése hatalmas gyakorlatot kíván; nem csak a hajtűkanyarok, útszűkületek és kövekkel borított útszakaszok várnak ránk, de még az is nehezíti feladatunkat, hogy az út egyik szélén általában szakadék vár ránk. A másik két játékmód, az Ice Racing és a Rallycross egyaránt abban különbözik a fentiektől, hogy itt a pálya kör alakú (nagy túlzással persze), és három ellenfél is vár ránk.

A kocsik tekintetében a RSC-nek nincs szégyellnivalója, összesen 29 járművet próbálhatunk ki. Az olyan alap raliautóktól kezdve, mint a Ford Focus, a Peugeot 206 vagy a Mitsubishi Lancer, a lista olyan extrém kocsikig terjed, mint az úgynevezett B-kategóriás járművek. Olyan gépekről van szó, mint a Lancia Delta, az Audi Quattro SI vagy a Toyota Tacoma. Az autók természetesen törnek, szinte mindenhol megrongálhatjuk őket – kitörik a szélvédő, a lámpák megszűnnek világítani, és a kaszni is a legváltozatosabb formákba gyűrődik. Sajnos ez nem befolyásolja a gép menettulajdonságait, olyan „extrém” sebesülésekről pedig nem is álmodhatunk, mint a sebességek kimaradása, vagy a leszakadó alkatrészek.

A változatos játékmódok és autók, a 16x9-es felbontást támogató gyönyörű grafika és az élethű hangok (a saját zenéinket is hallgathatjuk), valamint a hatalmas küzdelmeket hozó osztott képernyős többjátékos-mód mellett engem inkább az zavart, hogy nem az igazi versenyzők ellen küzdhetek igazi pályákon. A második részig rengeteg mindent kell a fejlesztőknek kijavítaniuk, de az is biztos, hogy jelenleg ez a legjobb Xboxos autóverseny.



Grath
grath@mail.datanet.hu

RALLISPORT CHALLENGE

GONDOLATÉBRESZTŐ

Mindenki őszinte rémületére folytatjuk tényfeltáró-bálványdöntögető sorozatunkat a játékipar árnyékos oldalán. Az e havi adaghoz sztárvendéget is hívtunk, az úriember neve Patrick Wyatt, hivatására nézve programozó, a sztár-státuszt pedig azzal a nyolc évvel érdemelte ki, amit egy alig ismert kaliforniai cégecskénél, bizonyos Blizzard Entertainmentnél húzott le: ő volt a Battle.Net vezető kódere, egyébként meg Warcraft-Diablo-Starcraft témában is benne volt a keze ebben-abban. A téma pedig, amelyikről Patrickkel hosszas email-eszmecseréket folytattunk, és amelyikről - blizzardos lévén – alighanem többet tud, mint bárki más halandó a földkerekségen:

Vajh' miért készülnek olyan sokáig a játékprogramok? Először talán azt kellene tisztázni, mennyi is az a bizonyos „olyan sokáig". Ma az átlagos PC-s vagy konzolos játékok normális fejlesztési ideje kb. 12-18 hónap között mozog – értendő ez az első vázlatok papírra vetésétől az elkészült termék boltba kerüléséig. Ez pedig rettentő nagy idő, nemcsak a játékot váró rajongók, de a fejlesztők és a kiadó szempontjából is. Gondoljunk csak bele, másfél évre előre kell megtippelni, milyen konfigurációra (sőt, ha konzolokban is gondolkodunk: milyen platformra) tervezzük a programot, milyen játékstílus, játékkörnyezet lesz másfél év múlva divatos, vagy egyáltalán eladható, illetve másfél évig kell a projectbe önteni a pénzt (nem is keveset!). A hosszú fejlesztési idő roppant kellemetlen és nagy kockázatokat hordoz magában, így biztosak lehetünk benne, hogy a fejlesztők/kiadók sem jókedvükben ülnek ennyi ideig egy-egy játékon, nekik is az az érdekük, hogy az minél előbb elkészüljön. Csakhogy ez egyáltalán nem megy olyan könnyen, mindjárt sorra is vesszük, miért.

Programozás. A programozói oldal feladatai elsőre nem tűnnek nagyon időigényesnek. Megírunk egy grafikai engine-t, arra ráillesztjük a játék működését, mechanizmusait működtető játékengine-t, arra ráillesztjük az AI-t, aztán megírjuk a hálózati kódot a multiplayerhez – hát miért kell erre másfél év?! Hát ez az, hogy nem(csak) erre kell... A programozók munkájának nagy része ugyanis olyan dolgokra megy el, amiből a játékos a kész programban egy nyomorult bitet sem lát közvetlenül. Pályaszerkesztő programok, tesztelési felület, modell és textúra-konverterek a 3D-s tervezőprogramok és a grafikus engine közé, az AI működtetéséhez külön script-programnyelv, értelmező, debugger... A fő nehézség azonban mégis az, hogy a programozást nem lehet „kilóra" végezni. Ha a kódernek egy programrész megírása két hétébe kerül, azt nem lehet egy hétre csökkenteni azzal, hogy még egy programozót ráállítunk. A programozási feladatok általában egymásra épülnek, nehezen, vagy egyáltalán nem párhuzamosíthatók – a játékfejlesztésnek ez a része tehát elsősorban ezért tart sokáig. Ráadásnak ott van a hardverek eszeveszett tempójú fejlődése, amit szintén a programozóknak kell valahogyan kezelniük, megtanulni, kitapasztalni és kihasználni a lehetőségeket és újdonságokat. Ez érvényes egyrészt a teljesen új technológiákra, mint pl. a GeForce3-generáció és a shaderek kezelése, de akár a legkisebb algoritmusokra és program-darabkákra is. Hiszen minden új játék egy új, speciális környezet is egyben, amelyben minden új játékelem megvalósítása a kerék újra-feltalálása. És akkor még nem beszéltünk a kódoptimalizálásról, az egyes videokártyák specialitásainak kihasználásáról, a véget nem érő hibajavításról...

Grafika. A kóddal ellentétben itt aztán lehet párhuzamosítani a feladatokat dögivel, külsősöket alkalmazni, vagy akár alvállalkozó cégnek kiadni egyes feladatokat a gyorsítás végett (ez utóbbit főleg az előre renderelt mozik esetében szokták alkalmazni). Csakhogy mióta a játékokban a 3D gyakorlatilag egyeduralkodó lett, a grafikai munka mennyisége ijesztően megnőtt. Nézzünk csak egyetlen 3D-s objektumot: azt először meg kell tervezni, lerajzolni papíron, aztán annak alapján elkészíteni a 3D-s modellt, megfesteni, és „felaggatni" a modellre a ráváló textúrákat. És ez csak egyetlen objektum! Mondjuk egy fa – amiből menynyi is kell, hogy kellően változatos erdőt tudjunk építeni? Vagy egy ház – amiből mennyi is kell, hogy kellően változatos várost tudjunk építeni? Vagy egy emberalak – amiből mennyi is kell...? Aztán persze a 3D modellek nagy részét animálni is kell, ami persze megint nem kis munka, motion capture ide vagy oda. És ezzel még mindig csak az alapoknál járunk, most jönnek még csak a különféle kidolgozottságú, poligonszámú modellek a LOD rendszerhez (könnyű azt mondani, hogy az engine annál kisebb poligonszámú modellt tesz ki, minél messzebb van az a nézőponttól – ezeket a modelleket is meg kell csinálni valakinek!) külön textúrák a bumpmappinghez, az előre számolt árnyékokhoz, hátterek és egyebek... Külön tészta a renderelt mozik témája, itt aztán mindent le kell mo-

dellezni nagy felbontásban, lehet trükközni hajjal, ruhával, vízfelszínnel, tükröződésekkel, bevilágítással... nem csoda, hogy egy 5-6 perces intro is gyakran hónapokig készül, és borzalmas összegekbe kerül.

Design. A játék működésének, mechanizmusainak kitalálása, megvalósítása és tesztelése viszi el a játékfejlesztés idejének legnagyobb részét, és ez generálja a legtöbb kidobott, újra és újrakezdett munkát. Ezzel sajnos nem lehet mit tenni, a játéktervezés már csak ilyen dolog: sok mindent csak próba-szerencse alapon, próbálgatással lehet megoldani, és sok ötletről csak a megvalósítás után derül ki, hogy vajon működik-e olyan szépen a gyakorlatban, mint a designerek fantáziájában – sőt, hogy megvalósítható-e egyáltalán. Patrick példái következnek: a Warcraft 2-ben eredetileg a tengeren nem lehetett alapban látni az olajlelőhelyeket, egy külön egységgel (mint a Settlers geológusa) kellett felderíteni őket. A gyakorlatban aztán kiderült, hogy ez túl sok törődést igényel a játékostól, és elvonja a figyelmét a játék más, fontosabb részleteitől. Emellett az eredeti elképzelés szerint négy nyersanyag lett volna a játékban: fa, arany, olaj és kő. Erről is kiderült, hogy túl sok, és az erőforrás-gyűjtögetés mellett a játékos nem tud elég időt szentelni a harcnak – így pedig a játék nem elég élvezetes. Nem volt mit tenni, ki kellett dobni hetek-hónapok munkáját, maradt a három nyersanyag és a látható olajfoltok a tengeren. A Starcraftban is voltak hasonló gikszerek, például a vespene gázzal. Ezt úgy tervezték, hogy véletlenszerű helyeken tör fel a talajból, kisebb-nagyobb felhőkben. Ez az elképzelések szerint változatosságot, izgalmat, váratlan helyzeteket és állandó feszültséget teremtett volna. Igen ám, csakhogy a véletlenszerűség a gyakorlatban inkább idegesítő volt, mint izgalmas, és az azonos tudású játékosok közötti meccsek erősen szerencsejáték-jellegűvé váltak. Megint csak nem volt más választás, mint kidobni az erre épült munkát, és újratervezni az egész erőforrás-rendszert. A Diablo még drasztikusabb változásokon ment keresztül, lévén eredetileg körökre osztott, Jagged Alliance-szerű stratégiai játék lett volna, erős RPG-elemekkel. Az első tervekből a megjelenés idejére talán csak a játék címe maradt meg... De saját házunk tájáról is említhetnék példát: az Imperium Galactica 3 űrcsatáinak kezelőfelületét háromszor kellett a nulláról újraépíteni, mire az átláthatóság és a látvány is kellemessé vált, és nem is lassította le túlságosan a játékot.

Tesztelés. Ehhez nincs különösebben mit hozzátenni (különben is, már egy teljes Gondolatébresztő rovat szólt a teszterekről): a fejlesztés mellett végighúzódó folyamatos teszt mellett, a játék elkészülte után még legalább másfél-két hónapos intenzív tesztelésre és javításra van szükség, hogy a program nagyjából hibamentesnek legyen mondható. Konzolos játék esetében ez az idő jóval hosszabb, és a tesztelés is jóval keményebb (PlayStationre például nem jelenhet meg úgy játék, hogy a Sony hivatalosan áldását ne adná rá a saját profi teszterei által végzett több hónapos hibakeresés és -javítás után), hiszen ott nem alternatíva a „na, majd a patch-ben kijavítjuk, ami kimaradt”.

A fejlesztés minden területére érvényes, hogy nagyon nehéz meghatározni és ideális szinten tartani a játékon dolgozók számát. Ha túl kevesen vannak, azért nem tarthatók a határidők, ha túl sokan, akkor egyre több idő megy el kommunikációra, egyre több csak szervezéssel, irányítással foglalkozó emberre lesz szükség, aki tulajdonképpen érdemi munkát nem végez: ez pedig a hatékonyság kárára megy, és a fejlesztő nem(csak) a határidőből, hanem a pénzből fut ki. Szép (?) példa a Diablo 2, amelyiken 50 ember dolgozott, ráadásul két különböző helyen – ez óriási káoszhoz és rettenetes késésekhez vezetett. És a késés egy idő után sajnos önmagát gerjesztő folyamattá válik, hiszen a csúszással párhuzamosan a játék elavulttá válik, újra kell rajzolni a grafikát, engine-t váltani, új feature-öket beletenni, ami megint csak időbe kerül, ami újabb csúszáshoz vezet, és a végén kijön az egészből egy Daikatana-szintű mega-csalódás...

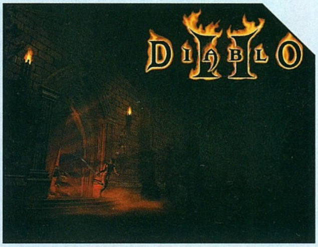
Az idő pénz. Mit lehet tenni mégis az eddigiek ellenére a fejlesztési idők leszorítására? Az egyik „csodaszer” a tapasztalat. Ha valaki 15 éve játékokat csinál, nyilván nem fog annyi zsákutcába belefutni, mint egy kezdő, megvannak a maga trükkjei, és a rutin sok kátyúból kihúzhatja. Ez az egyik oka a véget nem érő sorozatok létének: a folytatásokat rövidebb idő alatt el lehet készíteni, mint a teljesen új játékokat, hiszen már vannak újrahasznosítható eszközök, ötletek, tervek. És ebből adódik a kiadók fő eszköze a fejlesztési idő lerövidítésére: a biztonsági játék. Csak semmi kockázat, nehezen megoldható (bár látványos eredményekkel kecsegtető) feladatok, semmi ingoványos talaj. Inkább három, egy-egy év alatt elkészülő, szolid hasznot hozó játék, mint egy három évig készülő, kockázatokkal teli potenciális kasszasiker. Ördögi kör: mindenkinek az az (anyagi) érdeke, hogy fantáziátlan klónok készüljenek... Ebből csak az a fejlesztő tud kitörni, aki így vagy úgy biztos anyagi alapokra tudja helyezni magát, és amennyire csak lehet, függetleníteni magát a kiadótól. Ilyenkor aztán a fejlesztő (bizonyos határokon belül persze) olyan játékot csinálhat, amilyent ő szeretne – így készülnek az igazán jó, klasszikus játékok. Ha három-négy évig, hát addig.

Hancu

hancu@beer.com

U.i.: Stöki-rajongók a jövő hónapban ismét visszakapják kedvencüket a Gondolatébresztő rovat élére – már amennyiben nevezett addigra kigyógyul egyre súlyosbodó Game Boy- és Xbox-mániájából, amivel természetesen Sasa fertőzte meg (aki erre még büszke is, brrr...)

U.i. 2: Még egyszer köszönet Patrick Wyattnek a cikk elkészítésében nyújtott segítségéért!



Sziasztok!
Most következzen néhány olyan kérés, melyre a szerkesztőség tagjai nem tudnak válaszolni (mivel nem mélyedtünk bele ilyen szinten a játékokba). Amennyiben valaki tudja a választ, az írjon nekünk, s a rászorulók a következő Mentőövben elolvashatják a választ.

Csá Mocsy. Helpme!
A MDK2-ben a 4. pálya végén Swing Swanget kéne kinyírni, de hogy a sz**ba. Ha nem teszel be, bajok lesznek, ok.
tisztelt olvasótok:

D.R. Feco elvtárs

Hi Mocsy!
Egy kicsit elakadtam az Age of wondersben! Az elf campaignben, mikor nem a kereskedelmi úton megyünk, olyankor a goblinokat ki kell nyírni?
Előre is kösz!

Rövid leszek és tömör: Fallout 2
Na szóval: Tudom, hogy sokan kérdezték már, írtam is nekik levelet, de nem kapok választ arra a kérdésre, hogy hol van a Sierra Army Depot. Az egész világot végigfésültem, nincs egy szürke kocka se a térképen, de mégse találom! Remélem, te vagy jeles szerkesztőséged egy tagja meg tudja nekem mondani a választ erre a kérdésre. Válaszodat előre is köszönöm:

Lord Cyrus

elakapatapa@freemail.hu

Tisztelt PC GURU, MOCSY!
Lenne egy problémám a BG2:SOA-nal kapcsolatban.
A CHAPTER5-ben járok. ADALON már drow elffé változtatott, de nem tudok bejutni a sötét elf városba. Ennek oka, hogy mikor a város kapujához értem drow elfként, akkor az őrök még nem voltak átváltozva, így hogy ne öljenek meg, el kellett hallgattatnom őket. Már mindenfelé jártam, de semmi!
Kérlek, segíts!!!!!
U.I.: Ha nem kerülnék be a GURUBA, akkor kérlek, írd meg nekem a megoldást.
Köszönettel:

Joe

Azt szeretném megkérdezni, hogy a Drakan játékban elakadtam a 8.pálya végénél, ahol egy íjjal kell átlőni egy jéghegyet, de nem akar sikerülni, és hogyan kell megcsinálni?!
köszönöm

Hali. Lenne egy kérdésem Baldur's Gate2 Shadows of Amnnel kapcsolatban. Ush Nata előtt átkeltem a Kua -toáktól hemzsegő hídon, és elmentem egyenesen. Valami börtönbe jutottam. Szövetkeztem a lényekkel a másik szobában. Kinyírtam mindenkit. Felébresztettem a srácokat. Na most hogyan tovább?
(Előre is köszönöm, a választ ide: porz@freemail.hu)

Szia!
Remélem, a megfelelő embert zavarom a kérdésemmel. Civilization III-ban hogyan létesítek embassyt (nagykövetséget) más nemzetek fővárosában? A könyvben le van írva, hogy: bemegyünk a fővárosba, jobb klikk a külügyminisztériumon (nekem sosincs ilyenem), majd válaszd ki a nemzetet. Tudom, hogy kell hozzá az írás + egy másik nemzet. Mindkettő megvan. Sőt, ha ilyen előfordul, automatikusan felajánlja, hogy „Akarsz létrehozni...", persze ilyenkor sosincs annyi pénzem, ezért X-elek naivan, hogy akkor legközelebb újra próbálkozom, de csak próbálkoznék, mert nincs külügy.
Szóval mi a megoldás (utolsó patch-et is felraktam 1.21f)?
üdv:

Gyenes Balázs

Hello Mocsy!
Én volnék megint. A Vampire-t már megvettem (1990Ft:))) Egy kis segítségre lenne szükségem: hogy lehet beazonosítani a talált varázstárgyakat? Valami tekerccsel, vagy ilyesmi, legalábbis ezt hallottam, de hogyan? Kérlek, segíts.
Előre is köszönöm.
U.i.: csak egy javítást adtak ki a játékhoz?

Szia Mocsy!
Bocs, hogy megint zavarlak, de szeretnék néhány kérdést feltenni a BGII-vel kapcsolatban.
1, Az Umar Hillsben néhány kölyök kér kardokat és piát. Megvettem nekik, aztán elmentek. Nem tudom, hol kell őket megtalálni. ill. a küldit megoldani.
2, A Staff of the Magit nem találtam meg, de még a hozzá kapcsolódó küldit sem (pedig a nevét az egyik Mentőövben olvastam).
A játék egyébként nagyon tetszett, már a TOB-ot nyúzom, csak ezekre a kérdésekre szeretnék választ kapni.
Előre is kösz mindent:

Kalamoj

Hi Mocsy!
Elakadtam az Abe's Exoddusban, a „Brewery" nevű pályán. Szóltam az alvó szörnynek, és az felkelt. Bezártam a kaput, miután bement. Átvarázsoltam, felmentem a lifttel, és lelőttem az ott tanyázó szörnyet, de a kaput nem tudom kinyitni. Tudnál segíteni? Előre is köszi!

Thomasnet

thomasnet@freemail.hu

Szia Mocsy!
Légy szíves, segíts nekem a Might and Magic VI-ban egy-két dologban. Már nagyon régóta játszok vele, és néhány dologra sehogy sem tudtam rájönni.
- Nem találom a beta kristályt. Azt tudom, hogy Alamos kastélyában van valahol, de hol? Már mindenkit kiirtottam ott, és találtam egy kapcsolót meg egy kulcsot (teleporter key), használtam is egy ajtónál, de bent nem volt semmi, csak egy láda, előtte meg egy kőlap a padlón. Pedig már a fák rejtvényeit is megfejtettem.

- A torony-átállítós küldetésnél a kriegspire-i tornyot nem tudom átállítani. Egyszerűen nincs rajta kulcslyuk.
- Az íjat hol lehet mesterfokra emelni? Azt írtátok a 98/7-es számban hogy Kriegspire-ben, de nem találom sehol.
- A Firelord küldetést nem tudom megcsinálni. Nem tudom, mit kéne csinálni, pedig már kinyírtam ott mindenkit.
Kérlek, segíts ezekben, mert már régóta keresem a megoldást.
Hű olvasótok:

Kovács „Djuree" György

Szia Mocsy!
Mint sokan, én is egy Might and Magic rajongó vagyok, és nekem is vannak gondjaim vele. Nekem a 8-cal. Az lenne a nagy kérdés, hogy kell elpusztítani a csontváz-készítőt a Necromancer's Guildben? A másik meg az, hogy hogyan lehet eljutni Regnára? Jó, írtátok a végigjátszásban, hogy a délkeleti szigeten, de az a vulkán. Légyszi, segíts, előre is köszönöm.

Dr. Genya

Morrowind

Hello Mocsy!
Nem tudom, tudsz e segíteni, vagy valaki, de mindenesetre megköszönném! Szóval, a Morrowindről lenne szó. 2. szintű vagyok. Miért van az, ha odamegyek egy árushoz, hogy vegyek valamit, akkor ezt írja vissza az eladó:
„You will have to get rid of that Moon Sugar if you want any services from me. I don't want any trouble."
(régen tudtam vásárolni)
Ha még nem játszottál a játékkal, és nem tudod, mit csinálhattam, amiért ezt mondják, csak légyszi, fordítsd le nekem! Köszi!

Keczán Máté (Byte)

A Moon Sugar egyfajta kábítószer, s mint ilyen illegális. A kereskedők nagy része nem áll szóba veled, ha ilyen árut birtokolsz. Balmoralban a Mage Guild mellett lakó árus azonban szemrebbenés nélkül megveszi ezeket a cuccokat.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Szevasz Mocsy!
Rájöttem 1 tuti módszerre, hogy lehet viszonylag 1szerűen és CSALÁS NÉLKÜL kinyírni a demilícset. Szerintem másokat is érint, úgyhogy ha berax, az JÓ.
Szóval: 1. Vegyük fel a partyba Keldornt (Unseeing Eye quest, veterán inkvizítor, egész jó harcos, a csatornában van).
2. Irány a Windspear Hills - öljük meg a sárkányt :) - nem nagy szám, a mágusainkkal lőjük Cloudkillel + Death foggal, mint az állat (előbb-utóbb elhullik).
3. Vissza a kikötőbe: A +5-ös 2kezes kardot adjuk Keldorn kezébe, mellé 1 Prot. from magic tekercset nyomassunk rá. (Adventurers Mart: 2 db-nyi készlet.)
PLUSZ: Egyéb tápos cuccokkal érdemes felöltöztetni. Pl.: Boots of Speed

4. A 10 turn alatt (ennyi a scroll hatása) ha lassan is, de kinyírja, a gyűrűje miatt érdemes megölni.
Szerintem hasznos, akinek van egyéb jó ötlete, ne habozzon, írjon: padavid@freemail.hu
Mottó: A cheatelés undorító, ne használd! Látod, nélküle is ki lehet nyírni.
Ja, szevasz Mocsy, remélem, berakszl!

Fallout

Szia MOCSY. Csak azt szeretném mondani, hogy nekem is írhatnak az emberkék a Fallout 1 és 2 végigjátszás iránt. Ha akarod, rakj bele a mentőövbe.
U.I.
Király a PCG, és ne legyen DVD.

Erik

erx23@freemail.hu

Disciples II:

Hello Mocsy!
Volna egy kérdésem, ami a következő lenne:
Külön írtál az újságban a fővárosok bevevéséről. Volna egy kis problémám. Az, hogy mindig az Őrző kezd. Ebből következik, hogy mindenhol azt az egységet, amit ajánlottál, már az első körben megöli. Jó, rendben, a varázslatok, de például az élőhalottaknál nincsenek védő varázslatok. Tehát a kérdésem az, hogy mivel lehet megvédeni az embereimet, élőholtjaimat az Őrzőkkel szemben?
U.I.: Ha írok egy e-mailt, oda kell-e írnom az én címemet, hogy vissza tudjon írni? Előre is köszi:

Bácskai Tamás

A védelmet nemcsak varázslattal lehet emelni. Kiválóan alkalmasak erre a különféle lobogók és varázsitalok. Igaz ugyan, hogy az élőhalottak nem rendelkeznek alapból védőmágiával, de nincs megtiltva nekik, hogy a térképen található mágusboltokban vegyenek ilyeneket.

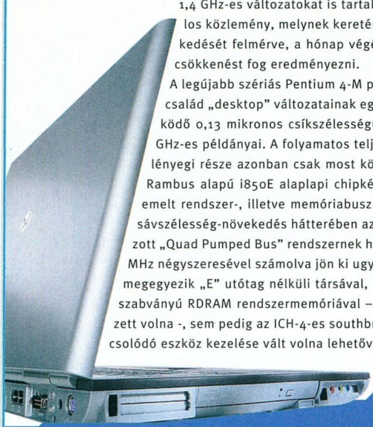
Mocsy

mocsy@vogel.hu

HARDVER HÍREK

INTEL: ÚJ PENTIUM 4 PROCESSZOROK

Amennyire az ismeretes, az Intel cég Mobil Pentium 4-es processzorai nem örvendenek túlzott népszerűségnek a notebookgyártók körében. Ennek a negatív diszkriminációnak fő oka az őket jellemző, megalapozatlanul magas árkülönbség asztali gépekbe szánt variánsaikkal szemben, mely - esetenkénti akár tripla - költséget az Intel, az általuk bevezetett, és a processzorokban implementált technológiai újítások felhasználásával magyaráz – ilyen például a software-támogatott Enhanced SpeedStep, a DeepSleep, valamint a DeeperSleep, melyek kivétel nélkül kizárólag csak a processzor működési frekvenciájának csökkentésére alkalmasak az akkumulátor töltöttségi szintjének megőrzése érdekében. Így következhetett be a közelmúltban annak a helyzetnek a kialakulása, miszerint egyre több gyártó határozta el magát amellett, hogy hordozható számítógépeit a cég nagyteljesítményű processzorainak magasabb fogyasztású, de olcsóbb, asztali gépekbe szánt verzióival gyártsa le ezzel lényegesen csökkentve egyes termékek előállításának költségeit. E „szomorú" tendenciát felismerve az Intel még április végén, másodízben is csökkentette processzorárait, mely árcsökkenés ezúttal a Pentium III-as család mobil tagjait érintette. Mint általában minden redukciót követően, most is valami különleges bejelentésére lehetett számítani: jelen esetben ez nem volt más, mint a május elején történt, három új Pentium 4-M processzor hivatalos bejelentése, melyekkel így az Intel P4-es Mobil portfoliója már az 1,8 GHz-es, 1,5 GHz-es, valamint az 1,4 GHz-es változatokat is tartalmazza. A megjelenést követően alig pár nappal érkezett az újabb hivatalos közlemény, melynek keretén belül tájékoztatást nyertünk arról, hogy a cég, a notebookpiac aktuális terjeszkedését felmérve, a hónap végén ismételten újrahatározza processzorárait, ami a legtöbb termék esetében közel ötven százalékos árcsökkenést fog eredményezni.



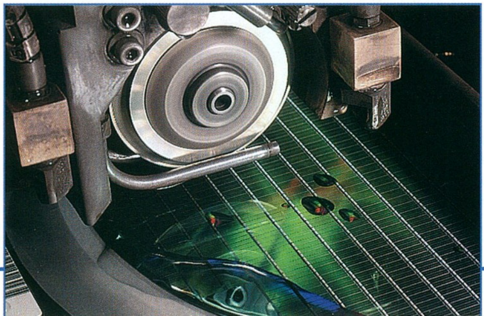
A legújabb szériás Pentium 4-M processzorok bejelentését követően nem sokkal az Intel előállt a processzorcsalád „desktop" változatainak egy teljesen új sorozatával, melyek a cég jelenleg leggyorsabb órajeleken működő 0,13 mikronos csíkszélességű „Northwood" maggal rendelkező 2,53 GHz-es, 2,4 GHz-es valamint 2,25 GHz-es példányai. A folyamatos teljesítményharcból kifolyólag eddig nem túlzottan nagy hírértékű dolognak a lényegi része azonban csak most következik, ugyanis az új Pentium 4-esekkel kerül bevezetésre a szintén új, Rambus alapú i850E alaplapi chipkészlet, valamint az általa támogatott és vezérelt 400 MHz-ről 533 MHz-re emelt rendszer-, illetve memóriabusz is! A korábbi Pentium 4-es modellekhez képest hatalmas, 33 százalékos sávszélesség-növekedés hátterében az FSB 100 MHz-ről, 133 MHz-re való növelése áll, ami az Intel által alkalmazott „Quad Pumped Bus" rendszernek hála adja ki az 533 MHz-et – a négyszeres adatáramlás következtében a 133 MHz négyszeresével számolva jön ki ugyebár az 533 MHz. E különbségen kívül azonban az i850E teljes egészében megegyezik „E" utótag nélküli társával, így nem találkozhatunk a vele épült rendszerekben sem az új PC1066-os szabványú RDRAM rendszermemóriával – melynek támogatása lényeges teljesítménybeli növekedést eredményezett volna -, sem pedig az ICH-4-es southbridge-dzsel, mely révén akár hat USB 2.0-ás szabványú csatlakozóra kapcsolódó eszköz kezelése vált volna lehetővé.

INTEL: 64-BITES PROCESSZOROK

Az Intel marketinggépezete felső kategóriás szerver processzorok tekintetében is igen aktívan működött az utóbbi időben, hiszen május első felében jelentették be a cég új, 64-bites processzorának immáron végleges, kereskedelmi forgalomban szereplő elnevezését, mely a nem túl fantáziadús „Itanium 2" nevet kapta. Ezt követően további sajtóközlemények érkeztek a cégtől, miszerint az immáron „McKinley" kódnévről „Itanium 2"-re módosított mag utódjával is lassan elkészülnek, ennek kódneve: Madison. Sajnos a processzor tulajdonságainak tekintetében csak igen minimális információk láttak napvilágot, így mi is csupán a legalapvetőbb specifikációk ismertetésével tudunk szolgálni. Ezek szerint a McKinley-vel szemben a Madison már 0,13 mikronos gyártási technológiával fog készülni, a benne felhasználásra került tranzisztorok száma 500 millió lesz, mely érték több mint kétszerese az elődjéének, akárcsak harmadszintű gyorsítótára, amelynek mérete 6 MB lesz! További, meg nem erősített hírek alapján a cég már el is készült a Madison első tesztpéldányainak legyártásával, így a mindent átfogó ellenőrzések után, valamint ezek függvényében akár már a jövő év tájékán találkozhatunk vele kereskedelmi forgalomban. Sajnálatos módon továbbra sem derült ki semmi a Madison „testvéréről", a másik McKinley utódról, a „Deerfield"-ről...

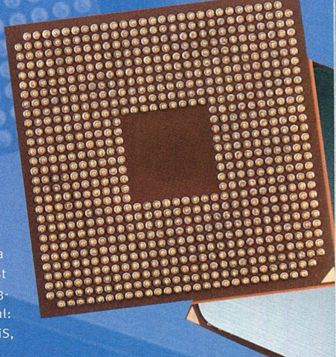
DOUBLE DATA RATE SDRAM: 400 MHZ - DDR-I VAGY DDR-II SZABVÁNY

A Joint Electronic Devices Engineering Council (JEDEC) által nemrégiben, Santa-Clarában megrendezett konferencián derültek ki a következő generációs DDR SDRAM alapszintű specifikációi, mely memóriatípus kereskedelmi forgalomban való megjelenésére – a jelenlegi tervek alapján – csak közel két év múlva, azaz 2004-ben lehet számítani. Akárcsak elődjénél, rendszermemória terén a DDR-II esetében is az alkalmazásra került chipek fajtája határozza meg a memóriamodul specifikációit, így többek közt működési frekvenciáit is. Ezeket a JEDEC a 600 MHz utólagos eltávolításával a következőkben határozta meg: 400 MHz, 533 MHz és 667 MHz. A felhasználói igényeknek megfelelő dinamikával fejlődő grafikus gyorsítók még a nagyobb sávszélesség ellenére is érezhetően nagyobb frekvenciákat igényelnek, így ezek esetében a frekvenciaértékek 800 és 1000 MHz-re emelkedtek. Elődjével szemben az új memóriaegységek mindegyike kisebb feszültségen, 1,8 Volton fog üzemelni, míg a chipek legalacsonyabb sávszélessége 512 Mbit/s lesz. A jelenlegi elképzelések szerint a DDR-II szabvány utasításkészlete ugyan azokat az elemeket fogja tartalmazni és használni, mint elődje, persze apróbb módosításokkal melyek révén érik majd el a moduloknak a technika aktuális szintjére hozatalát. Eme újítások közül teljesítmény szempontjából talán a legfontosabb a DDR-II esetében a 2-bitről 4-bitre kibővített „pre-fetch" algoritmus alkalmazása. Az új memória szabványosítása május vége tájt fog befejeződni, ezt követően hozzák nyilvánosságra a véglegesített értékeket, valamint a támogatott chipeket, mely procedúrát végül szeptemberben az első, kész memóriamodulok követnek. Jelenleg már szinte az összes nagy gyártó cég bejelentette DDR-II-es szabványú memóriamodulok és chipek gyártására vonatkozó hajlandóságát: ezek közé tartozik az Infineon, a Hyundai, a Micron és a jelenlegi piacvezető Samsung is. Ez utóbbi cég a hónap elején jelentette be PC3200-as szabványú, DDR400-as memóriamoduljai sorozatgyártásának megkezdését - aminek keretén belül 128 MB-os, 256 MB-os és május végétől akár 512 MB-os modulokat is tud nagy tételben gyártóknak vagy viszonteladóknak leszállítani. A Samsung részéről ez eléggé merész döntés volt, hiszen a memóriaárak folyamatos csökkenése mellett a JEDEC bizottsága egyelőre még nem döntötte el, hogy a 400 MHz-es frekvencia csupán a DDR-I, a DDR-II, vagy esetleg mindkét szabványban egyaránt szerepeljen-e. Mindenesetre a nagyobb teljesítmény elérésének lehetősége ugyanakkora vonzóerőt gyakorol a grafikuskártya iparra, mint a lapkakészlet gyártókra - a DDR400-as rendszermemóriák teljesítménye háromszorosa a PC133-as SDRAM-oknak, míg sávszélessége ötven százalékkal nagyobb a PC2100-as szabványú DDR266-os modulokhoz képest -, így nagy valószínűséggel a JEDEC jóváhagyásával, vagy elutasításával, de mindenképpen találkozni fogunk vele a közeljövőben megjelenő hardverekben.



AMD: OPTERON

Számos új információ érkezett az AMD háza tájáról a cég még fejlesztés alatt álló, felsőkategóriás processzorait tekintve. A nem titkoltan konkurens Intel fejlesztette 32 bites Xeon valamint 64 bites Itanium processzorok ellenfelének szánt 64 bites „Hammer" architektúra a jelek szerint a tesztelési folyamat befejezéséhez közeledik, mivel az AMD úgy határozott, hogy az Intel május eleji „Itanium 2" bejelentését követően ő is hivatalosan nevet ad következő generációs processzorának, mely a cégtől nem idegen módon a furcsa „Opteron" elnevezést kapta. Magyarázatuk szerint az Opteron az angol „optimal" vagyis optimális szóból ered, mivel állításuk szerint a Hammer felel meg egyaránt legjobban a 32 bites, illetve a 64 bites alkalmazásoknak. Az elnevezés azonban korántsem egységes, ugyanis kizárólag a processzorcsalád szerverekbe szánt, többprocesszoros „SledgeHammer", valamint a kétprocesszoros „ClawHammer MP" esetében fogják alkalmazni. Az asztali, illetve mobil számítógépekbe szánt „ClawHammer" processzorai a cég már bejáratott Athlon márkaneve alatt fognak futni – vélhetőleg valamilyen elő-, vagy utótag felhasználásával. Szinte az összes nevesebb lapkakészlet-gyártótól kaptunk visszajelzést arra a kérdésre vonatkozólag, hogy tervezik-e az Opteron platform kiszolgálását támogató chipek kifejlesztését. A válaszok legtöbbje igenlő volt, egyesek már kész tervekkel is rendelkeznek egy ilyen lapka gyártására vonatkozólag. A specifikációk szinte mindenhol megegyeznek: minimum DDR333-as rendszermemória, Serial ATA, valamint USB 2.0 és IEEE1394 FireWire támogatás, esetenként integrált grafikus mag. Ez utóbbi megjelenetésében az ambiciózus Nvidia szeretne első lenni nForce chipsetével, melyet még az idei év negyedik negyedévében szeretne piacra dobni. Ezt az elképzelést követik a többiek a 2003-as év eleji dátumokkal: ide tartozik az ATI, a SiS, valamint az ALi.



A „hw news" keretein belül már említésre került egy olyan AMD tervezte Hammer processzor kifejlesztésének lehetősége, mely egy tokozáson belül két processzormagot tartalmazna, s így az operációs rendszer, mint két különálló processzort ismerné fel, valamint ezek tulajdonságait kihasználva kezelné. Nos, a cég nem változtatott eredeti elképzelésein, így távlati terveik közt még mindig szerepel egy ilyen, SledgeHammer architektúrát magába foglaló processzor elkészítése 0,09 mikronos gyártási technológia alkalmazásával, valamint egy 1 MB-os másodszintű gyorsítótárral. Az így elkészült processzor a számítások alapján csupán 95 négyzetmilliméteres maggal rendelkezne, gyártását pedig nagyjából 2003 második felében lehetne megkezdeni.

Silicon Integrated Systems: SiS328, SiS332, SiS334 valamint SiS336 grafikus chipek

A közelmúltban kerültek hivatalos bemutatásra a Silicon Integrated Systems (SiS) cég legújabb „8x8" grafikus processzorai. A Xabre fantázianévre keresztelt GPU-k köré jelenleg hat cég – a Triplex, a Gigabyte, az Elitegroup, a C.P.Technology, a Chaintech és az AOpen - termékei épülnek hasonló, mindamellett figyelemreméltó jellemzőkkel: 250 MHz-es processzorfrekvencia, 64 MB-nyi 500 MHz-en működő DDR SDRAM memória, D-Sub, DVI-I, valamint S-Video kimenetek. A grafikus vezérlő kezdeti „8x8" jelölését sokáig homály fedte, ám még bemutatását megelőzőleg kiderült róla, hogy a GPU AGP 8-as szabványú csatolófelületének, valamint a Microsoft DirectX 8.1-es API-jának támogatására utal. E tulajdonságai következtében a SiS334-es modell – Xabre 400 – azonos konfigurációban nagyobb teljesítményre képes a konkurencia hasonló jellegű „budget" kártyáihoz képest: az Nvidia GeForce4 MX440-et például mintegy 20 százalékkal, az Intel hetedik generációs i845G integrált grafikus vezérlőjét pedig közel 30 százalékkal múlta felül tesztjei során.

Xabre

IBM: A Hitachi veszi át a cég HDD gyártását

Az adattároló rendszerek piacán világviszonylatban a második illetve harmadik helyet elfoglaló IBM és Hitachi cégek között a napokban zárult le annak a partnerszerződésnek a megkötése, melynek célja az adattárolásban, az adattároló hálózatok és rendszerek, valamint e megoldások kiépítése terén piacvezető helyet betöltő EMC vállalat jelenlegi pozíciójából való elmozdítása. A megállapodás értelmében a Hitachi veszi át az IBM eddig nem túlságosan nyereséges merevlemez üzletágát egy új, vegyes vállalat létrehozásának keretében, melyben a Hitachi hetven százalékos részesedéssel és hatezer alkalmazottal, míg az IBM harminc százalékos részesedéssel és tizennyolcezer alkalmazottal fog részt venni. A megállapodás hivatalos bejelentése egyértelműen pozitív visszhangra talált a befektetők körében, amit mi sem bizonyít jobban annál a ténynél, hogy mindkét cég részvényindexei azonnali emelkedésnek indultak - ez az IBM esetében nem is volt kérdéses, hiszen a cégnek kizárólag a merevlemez-üzletága volt az, amelyik nem termelt a kívánalmaknak megfelelően elegendő profitot, s ezzel rontotta a cég folyamatos növekedést mutató üzleti képét. Az eddig eltelt két hétben a Hitachinak 2,16 %-kal nőttek a tokiói, míg az IBM-nek 1 %-kal nőttek a New York-i értéktőzsdén a részvényárfolyamai. A kizárólag stratégiai – persze elsősorban üzleti célokat szolgáló – együttműködés minden további nélkül nevezhető „rendkívülinek" a résztvevő, hatalmas befolyással rendelkező cégek kiléte miatt annak ellenére, hogy az ilyen „szövetségek" abszolút nem idegenek a számítástechnika világától. A sajtóreferensek állítása szerint a két cég között ily módon szorosabbá vált viszony kizárólag csak az adattárolás üzletágára korlátozódik, s így a jövőben a két cég folytatja eddigi konkurálását egymással az IT piac egyéb területein.

Samsonite: Hardlite 600/625

Aki eleddig úgy gondolta volna – esetlegesen saját tapasztalataira alapozva -, hogy egy gyönyörű test nem hordhat magában magas intelligenciát, az tévedett! Mi sem jobb bizonyíték eme állítás helyességére, mint a Samsonite cég legújabb, Hardlite szériás termékei. Az elegáns kivitelezésű, még a legmagasabb elvárásoknak is maximálisan megfelelő utazási kellékeiről elhíresült Samsonite folyamatosan igyekszik új innovációk felhasználásával vásárlói utazásainak a lehető legkényelmesebbé tételére. Így talán nem is számít anynyira meglepőnek, hogy a cég Hardlite sorozatában a régebbi mechanikus segédleteket – mint például a SmartStay funkció, mely révén álló helyzetben a bőröndöt nem lehet 30 foknál jobban kinyitni ezzel segítve tartalma kohéziójának megőrzését – egy elektronikus, a mobil telekommunikáció, illetve a számítástechnika világából egyaránt ismeretes Bluetooth egységgel bővítették. Ennek segítségével a poggyász tulajdonosa utazása szempontjából egyaránt fontos információkat tárolhat „társa" agyában: indulások vagy esetleges csatlakozások időpontjait, helyszíneit, szálláslehetőségeket stb. A kétirányú kommunikációs lehetőségnek köszönhetően ezen adatok bővítésére, aktualizálására folyamatos lehetőség nyílik, mindemellett a rádióösszeköttetést kihasználva számos biztonsági funkció is alkalmazásra került benne. Ennek megfelelően „intelligens bőröndünk" azonnal jelez, ha esetleg megpróbálnák jelenlegi pozíciójából elmozdítani, vagy akár kinyitni, elvesztése, majd későbbi megkerülése után pedig tulajdonosa benne tárolt személyes adatai segítik az azonosítást.

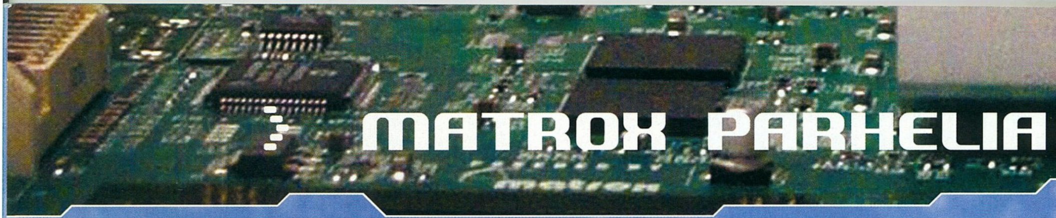
tatcom

tatcom@msn.com

AZ ORSZÁG
LEGNAGYOBB
HÁZKÍNÁLATA!
Imperial
3004B
Cyber Mirror
201GA
3005B
KT6100
Feel V USB silver PIV
Különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető házak, CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal.
P4-es házak 2 év garanciával!
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Mycom
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu
COOMP-KER
ACORP
ingyenesen hívható
zöld szám:
06/80 204082
ACORP INTERNATIONAL

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel
Type ID 0
Family ID 15
Model ID 0
Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4
8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz
Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID ☆☆☆☆ MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

MOST ÉRDEMES!
SAMSUNG
Készpénzért beszámítjuk régi monitorát, ha Samsung SyncMasterre cseréli május 6-tól június 14-ig!
QWERTY COMPUTER
Alapítva: 1984-ben
minden, ami számítástechnika
Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

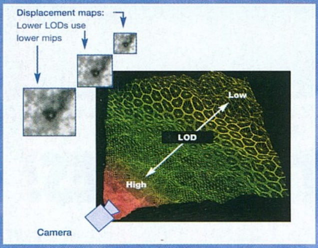


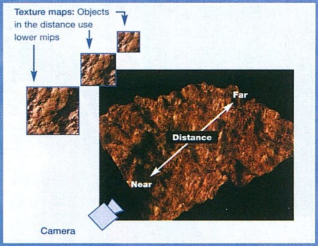
MATROX PARHELIA

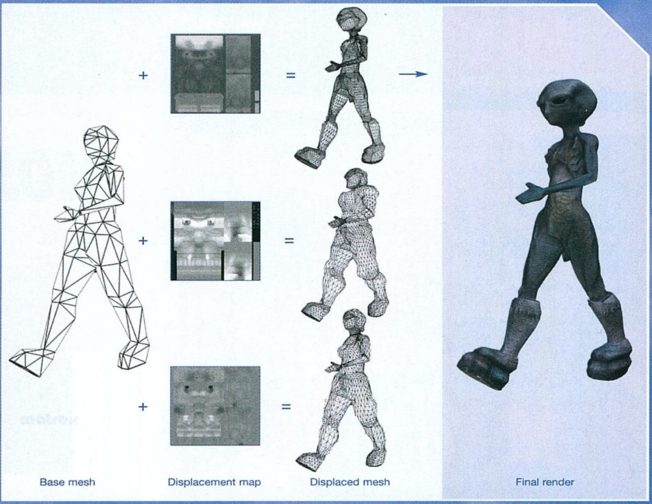
Derült égből. Az elmúlt jó másfél év igen sajátosnak bizonyult a videokártya-fronton: a 3dfx kényszerű kiesését követően gyakorlatilag kétszereplősre szűkült a verseny. Az ATi és az Nvidia párharcába a kisebb gyártók (PowerVR, S3/VIA, SiS, Matrox, vagy éppen az Intel) a kiskereskedelmi és OEM piacokon nem igazán tudtak beleszólni, egyedül az integrált chipsetek és a vállalati rendszerek területén volt komolyabb lehetőségük az érvényesülésre. A 3D gyorsítók töretlenül növekvő népszerűsége és a Microsoft DirectX szabványának térhódítása azonban minden korábbinál kedvezőbb helyzetet teremtett új szereplők színrelépésére. Amolyan első csapásnak számított a SiS új 33x chipsetének CeBites bejelentése; az első teszteredmények alapján az alsó szegmensbe pozícionált videokártyák komoly konkurenciát jelenthetnek majd a GF MX-ek és Radeon 7xxx-ek számára. Híre ment továbbá, hogy a VIA-PowerVR szerződések lezárásával zöld utat kap majd a Kyro III, és a hannoveri kiállításon az S3 visszatérésére utaló megjegyzéseket is elejtett a fenti cég egyik illetékese. Ezek után már csak idő kérdése volt, hogy a felső kategóriában is mozgolódás támadjon; a hétpecsétes titkokat nehezen őrző iparágban pedig már egy ideje a kihívók személyéről is napvilágot láttak az első pletykák. A két régi-új versenyző májusra időzítette termékeik hivatalos bejelentését, azaz pont az Nvidia féléves termékciklusának uborkaszezonjába...

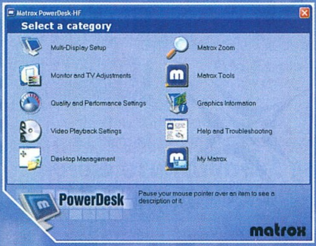
Kanadai napjelenség. A mindent ütő Matrox csoda-videokártya legendája egyedülállónak számít ebben az iparágban. Még a Bitboys eddigi teljes munkássága is eltörpül a G400 utódját rendületlen lelkesedéssel váró, hitében megingathatatlan rajongótábor tevékenysége mellett; a leginkább a Matroxusers.com weboldal köré csoportosuló mozgalom még a G550 tavalyi megjelenése által kiváltott sokkot is szinte azonnal kiheverte. Mégsem ez teszi különlegessé a korábban csak G800 néven emlegetett hardvert, hanem az a tény, hogy 2002. május 14-én végül csak sor került a videochip hivatalos bejelentésére is. A kitartó várakozás tehát nem volt hiábavaló, de az igazi kérdés az volt, hogy a Matrox képes lesz-e a felhajtáshoz méltó produkcióval a nagyközönség elé állni. Nos, bár konkrét teszteredmények még nem láttak napvilágot, de a specifikációk alapján bátran kijelenthetjük, hogy a Matrox Parhelia még túl is teljesítette az elvárásokat.

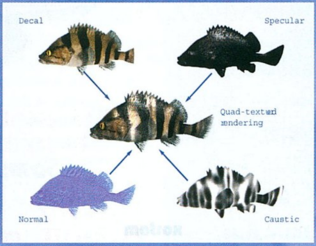
High Fidelity Graphics. A chip 0,15 mikronos gyártástechnológiával készül, feltehetően az NEC üzemeiben; talán ez a magyarázat arra, hogy miként is sikerült 80 millió tranzisztort zsúfolni a mintegy 300 MHz-es órajelen hajtott lapkára. Ha-

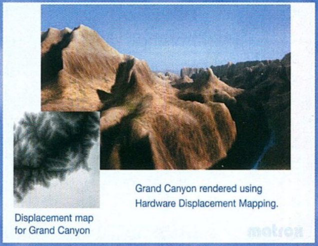


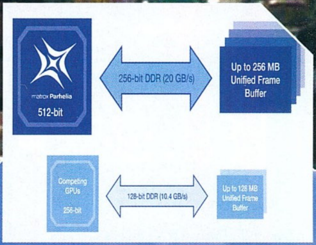












sonló frekvencián üzemel majd a maximum 256 MB DDR SDRAM is, és lehet kapaszkodni: a memóriabusz szélességét ugyanis a Matrox egy merész lépéssel megduplázta 256 bitre. Ez nagyjából 20 GB/sec adatátviteli sebességet eredményez, ami a jelenlegi csúcstartó GF4 Ti4600-énak pont a kétszerese. A döbbenetes mértékű ugrást az új típusú BGA memóriatokozás bevezetése tette lehetővé, de ennek sajnos eleinte igen komoly hatása lesz az ilyet tartalmazó kártyák árára. A Parhelia természetesen támogatja az új 8-szoros AGP csatlakozót, és két integrált RAMDAC, egy TV-enkóder, valamint két digitális TFT vezérlő is található a chipben. A DualHead ideje azonban már lejárt, ezért egy külső extra RAMDAC segítségével a kártya képes három monitor meghajtására is. A megfelelő képminőségről kifinomult szűrőáramkörök és a Gigacolor technológia gondoskodik – utóbbi a belső színábrázolás kibővítését jelenti, a korábbi színenkénti 8 bites precizitást 10 bitre növelték. Így a chip a három alapszín mindegyike esetében az eddigi 256 helyett 1024 árnyalat megkülönböztetésére képes, ami több bek között élénkebb színeket jelent, valamint a 3D-s alkalmazások terén jelentős minőségjavulást a multitextúrázásos effektekben.

A 2D-s grafikai képességeket erősíti még a TripleHead támogatás, azaz most már akár 3 monitornyi desktoppal is dolgozhatunk 3072*768-as felbontásban; emellett a Parhelia az első videokártya, amelyik képes a szöveg antialiasing hardveres gyorsítására (Windows 98SE-től használható szoftveresen). Szintén egyedülálló, hogy a 10 bites színkezelés a DVD-lejátszásra is érvényes, ezáltal az új Matrox kártya a legkomolyabb asztali lejátszók minőségi szintjére kerül.

3D. A Parhelia teljes DirectX 8.1 támogatással rendelkezik, képességei azonban túlmutatnak az API elvárásain. Ezek kihasználására valószínűleg a Matrox saját OpenGL extensionjein keresztül lesz lehetőség, bár igen valószínű, hogy egyes feature-ök DirectX alól is elérhetők lesznek.

A T&L egység lelkét négy (!) vertex shader alkotja, teljesítményadatok egyelőre nem kerültek nyilvánosságra, de valószínűleg százmillió poligonos nagyságrendekre számíthatunk. Szintén itt található a Displacement Mapping engine, ez lesz ugyanis a Matrox hozzájárulása a DirectX 9-es verziójához.

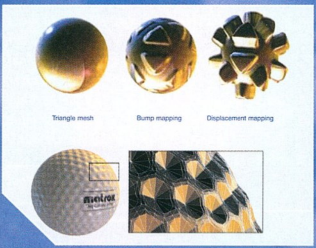
A pixel shader egység négy futószalagot tartalmaz, melyek egyenként négy textúra kezelésére képesek órajelenként. A teljesítmény tehát 300 MHz-es órajellel számolva 1,2 Gigapixel/sec, illetve 4,8 Gigatexel/sec; a rengeteg textúra beolvasásához kelleni is fog az a 20 GB-os memóriasáv-szélesség. A hatékonyság növelésére szolgál a Depth Acceleration Unit – ez valószínűleg a HyperZ-hez, illetve az LMAII-höz hasonló technológiákat tartalmaz, és igen nagy szerepe lesz a kártya végső teljesítményének alakulásában (a GF3/4 sebessége főleg ennek köszönhető). A shader egységek számítási kapacitását is megnövelték: órajelenként 5 utasítás végrehajtására képesek, tehát összetettebb effektek is megvalósíthatók – bár a játékfejlesztők alighanem csak a többletteljesítményt fogják kihasználni, és a referenciaplatform a GeForce3 marad. Mindenesetre az olyan új generációs játékok, mint a Morrowind vagy az UT2003 feltehetően sokkal jobban futnak majd ezen a kártyán – na meg egyes pletykák az ID Software E3-as Doom bemutatóját is összefüggésbe hozták a Matroxszal...

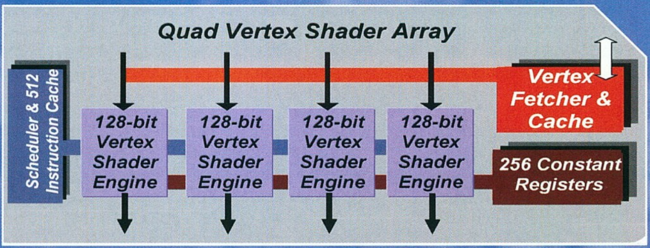
Van még egy azonnal kihasználható, különleges támogatást nem igénylő képessége a Parheliának, miáltal jókora lépéssel megelőzi a konkurenciát, méghozzá az antialiasing. A Matrox chipje elsőként alkalmaz edge antialiasinget, azaz képes a 3D-s objektumok éleinek beazonosítására, és csak ezekre aktiválja a 16-szoros túlmintavételezést. Mivel a tipikus 3D-s jelenetekben a pixelek legfeljebb 10 százaléka ilyen, ezért a képminőség drámai javulása alig 20-30%-os teljesítménycsökkenéssel jár csak, ráadásul az Nvidia által használt multisampling eljárások mellékhatásai (homályos textúrák) sem jelentkeznek. Ugyanakkor az eljárás nem feltétlenül működik majd együtt minden játékkal; erre az esetre a Parhelia hagyományos 2x és 4x FSAA-t is támogat (mint azt már leírtuk, az FSAA nemcsak az élek simítására szolgál). A magunk részéről nagyon kíváncsiak vagyunk a Fragment AA gyakorlati szerepére; ha tényleg jól működik, akkor bizony önmagában elegendő érv lehet a kártya megvásárlására.

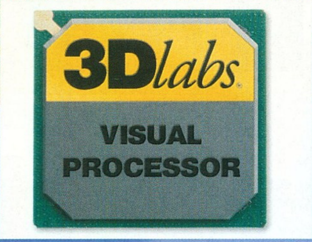
Surround Gaming. Kevesen tudják, de a Doom első része rendelkezett egy igen sajátos hálózati üzemmóddal: képes volt két másik számítógépet egyfajta slave módban üzemeltetni, így azok monitorán a játékos bal- és jobboldali nézete jelent meg. Nos, a TripleHead és a 3D összekapcsolása nagyjából ugyanezt teszi lehetővé a Parhelián, az igen találó Surround Gaming néven. A Matrox az ID-nél jobb partnert pedig keresve sem találhatott ennek kihasználására, így ez a feature az összes jelenlegi Quake3 engine-es játék alatt elérhető lesz. A támogatott progik listáján szerepel még a Flight Simulator 2002, de kis hazánk egyik nagy reménysége, a Haegemonia is. Persze logikus módon ennek kihasználása nem lesz valami olcsó mulatság, hiszen a Parhelián kívül három monitor is kell majd hozzá...

Várakozás. Papíron tehát a Matrox Parhelia kétségtelenül lenyűgöző; azonban a személyes találkozás, és néhány lényeges részlet nyilvánosságra hozatalának időpontját illetően egyelőre semmit sem tudunk. Így tehát további várakozás a sorsa minden régi és új Matrox-rajongónak, aki a konkrét modellekre, árakra, vagy teljesítményadatokra kíváncsi. Szinte biztosra vehetjük azonban, hogy a kártya drága lesz, remélhetőleg gyors is (bár aligha tud +100%-ot verni a GF4-re) – és az is igen valószínű, hogy még a nyár vége előtt tiszteletét teszi a PC Guru tesztlaborjában.

Vizuálprocesszing. CeBites beszámolónkban még csak az időközben jóváhagyott Creative Labs – 3DLabs felvásárlásról tehettünk említést, azonban május 3-án az új színekben megjelenő első videokártya hivatalos bejelentésére is sor került. A P10 nevet viselő chip a fejlesztői szerint olyannyira







Microsoft's Flight Simulator 2002

matrox Parhelia
High Fidelity Graphics

túlmutat a napjainkban használt versenytársain, hogy a GPU megnevezés már kevésnek bizonyult – így született meg az első Visual Processing Unit. A fő különbség pedig a programozhatóság mértékében található, a 3DLabs új chipje ugyanis sokkal inkább emlékeztet egy magasan specializált CPU-ra, mint egy rögzített funkcionalitású hardveres 3D gyorsítóra.

Ez a chip is 0,15 mikronos gyártástechnológiával készül, és 76 millió tranzisztort, valamint 256 bites DDR memóriabuszt tartalmaz. A Parheliával való párhuzamot tovább erősíti a teljes DX8 támogatás, azonban a hasonlóságok itt nagyjából véget is érnek. A P10 ugyanis rendelkezik egy sor egyéb, kifejezetten a jövőbe mutató technológia támogatásával; ilyen például a következő generációs, 3D-s elemeket is támogató Windows felhasználói felület, amely többszálú végrehajtási képességeket is igényel. De ugyanitt érdemes megemlíteni a még mindig csak fejlesztés alatt álló OpenGL 2.0-át, amelynek feltehetően ez a kártya lesz majd a referenciaplatformja.

Programozhatóság. A P10 architektúrája többé-kevésbé megfelel a jövő grafikus chipjeiről létező elképzeléseknek: nagy mennyiségű, párhuzamos adatfeldolgozásra alkalmas műveletvégző egységet tartalmaz, bár a jelenlegi technológiai korlátok miatt még korántsem mentes minden kompromisszumtól.

A T&L egység összesen 16 lebegőpontos vertex processzort tartalmaz, ez pont négyszerese a GF3 vertex shaderének. A szétválasztás valamivel nagyobb rugalmasságot biztosít a P10-nek, azonban ez némi teljesítménybe kerül, továbbá bonyolultabb vezérlőáramköröket és drivereket igényel.

A transzformált és bevilágított geometria feldolgozása 8*8 pixeles blokkokban történik, melyeket a cég tile-oknak nevez – ettől függetlenül a chip nem használ a Kyróhoz hasonló deferred rendering technológiát. Ugyanakkor a tile-okon belül – a GF3-hoz és a Radeon2-höz hasonlóan – végez némi optimalizációt a nem látható pixelek kiszűrésére.

A pixel pipeline-okból itt is négy található, és itt is érvényes a teljes DX8 kompatibilitás; de itt is többet találhatunk egyszerű shadereknél. Összesen 128 pixel processzor található a futószalagokban, ezek egyik fele lebegőpontos, és textúrakoordináták manipulálására használható. A tényleges (multi)textúrázási műveletek elvégzésére pedig 64 fixpontos műveletvégző egység szolgál. A kevésbé rugalmas konkurencia képességeire lefordítva a chip képes egy menetben (de nem egy órajel alatt) 8 textúra kombinálására, és támogatja a standard textúrafilterelési eljárásokat is.

Újdonság a futószalagok kimenetén található további 64 fixpontos processzor, amelyek szabad programozhatósága elsősorban tetszés szerinti antialiasing eljárások megvalósítását teszi lehetővé – például a Matrox Parheliában használt edge-antialiasing is támogatott OpenGL alatt.

Fontos kiemelni, hogy ez a chip sem teljesen DX9 kompatibilis, a Microsoft szabványa ugyanis a pixel futószalagoktól is végig megköveteli a lebegőpontos feldolgozást. Ez mindenképpen nagyon jó hatással lesz a képminőségre, ugyanakkor oly mértékben megnöveli a tranzisztorigényt, hogy 0,15-ös gyártástechnológiával gyakorlatilag nincs mód a megvalósítására.

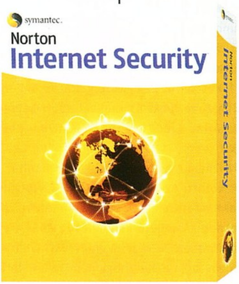
Virtuális textúrázás. A P10 rendelkezik még egy mérföldkőnek számító képességgel, és ez a textúramemória virtualizálása. Az operációs rendszerek már régóta használnak virtuális tárkezelést – a ténylegesen a gépben található RAM-nál sokkal nagyobb memóriát használnak, melynek egy részét a winchesteren tárolják. A gyorsabb, de emiatt drágább RAM-ban pedig mindig csak azokat az adatokat tárolják, amelyekre éppen szükség van – így ebből jóval kevesebb is elegendő az esetek többségében. A P10 VMS-e nagyjából ugyanezt valósítja meg a textúrákkal, és az éppen nem igényelt adatokat a rendszermemóriába swappeli ki. A legkisebb adatblokk 256*256 pixeles felbontású 32 bites textúra, ennek memóriaigénye pont 256 KB. Figyelembe véve, hogy a legtöbb mai játék már igen gyakran használ 512*512-es, sőt néha 512*1024-es felbontású textúrákat, ez az érték optimálisnak tűnik.

A virtuális textúramemória-kezelésnek köszönhetően az alkalmazások a jövőben minden eddiginél több és nagyobb textúrát használhatnak majd – nem véletlen, hogy John Carmack már évekkel ezelőtt nyíltan támogatta ezt a technológiát. Az igazsághoz egyébként az is hozzátartozik, hogy a 3DLabs már évekkel ezelőtt kihozott egy hasonló képességekkel felszerelt chipet; azonban a Permedia3 igen gyenge 3D-s teljesítményének köszönhetően nem aratott valami nagy sikert.

Pozícionálás. A P10 egyetlen baja a mi szemszögünkből az, hogy a professzionális 3D gyorsítók piacára szánják – azaz a grafikus munkaállomásokba. Ennek köszönhetően az ára is igen magas lesz, és várhatóan a driverek sem lesznek optimalizálva a játékokhoz való felhasználásra. Itt jön a képbe a Creative Labs gárdája, akik nagyjából őszre szeretnék elvégezni a chip gamer verziójának elkészítését. Addigra viszont szinte biztosan piacra kerül az ATi és az Nvidia következő generációs kártyája is – már csak a Parhelia miatt is –, szóval igen érdekes versenyre számíthatunk az idén.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

A hackerek nyáron sem mennek szabadságra.



Védje önmagát és családját a Norton Internet Security segítégével. A vírusokkal, a hackerekkel és a privát szféra fenyegetőivel szemben a Norton Internet Security™2002 biztosítja az alapvető internetes védelmet. Az internetes levelezés és vásárlás, a pénzügyek intézése vagy akár játék közben is megvédi Önt és a számítógépét. Ez a hatékony készlet a világ legmegbízhatóbb antivírus-megoldását, a Norton AntiVirus™-t, a hackereket megállító Norton™ Personal Firewallt, és a személyes információk megőrzésében segítő Norton™ Privacy Controlt tartalmazza. További információért keresse fel a **www.symantec.hu** weboldalt.

symantec.

What you want to let in. And only what you want to let in.

Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár Mártírok útja 9.
Telefon: (22) 515-414 Fax: (22) 327-532
www.albacomp.hu

PNC Számítástechnika
1074 Budapest, Dohány u. 104-106.
Telefon: 352-7052
www.pnc.hu

KimSoft '99 Kft.
1118 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Telefon: 319-0219 Fax: 319-9760
www.kimsoft.hu

Qwerty Computer Kft.
1111 Budapest, Bartók Béla út 14.
Telefon: 466-93-77 Fax: 385-26-87
www.qwerty.hu

Keszo Kft.
1055 Budapest, Falk Miksa utca 6.
Telefon: 332-8717 Fax: 302-5136
www.keszo.hu

R+R Periféria Kft.
1071 Budapest, Peterdy u. 35.
Telefon: 321-3588 Fax: 342-3308
www.periferia.hu

Symantec, the Symantec logo and Norton Internet Security are registered trademarks of Symantec Corporation. Norton Internet Security is a trademark of Symantec Corporation. ©2002 Symantec Corporation. All rights reserved.

SAMSUNG 240T, 957DF

Néhány számmal ezelőtt jó néhány TFT monitort teszteltünk, de valahogy hiányzott a képből egy igazi adu ász, egy olyan termék, amelyik bemutatja, hogy igenis a TFT a jövő megjelenítő-technológiája. Most azonban itt a 24 collos Samsung Syncmaster 240T, amely láttán állunk leesett, pénztárcánkat pedig rögtön üresnek éreztük. A szárnysegéd pedig a Syncmaster 957DF, amely a hagyományos 19 collos monitorok között száll versenybe.

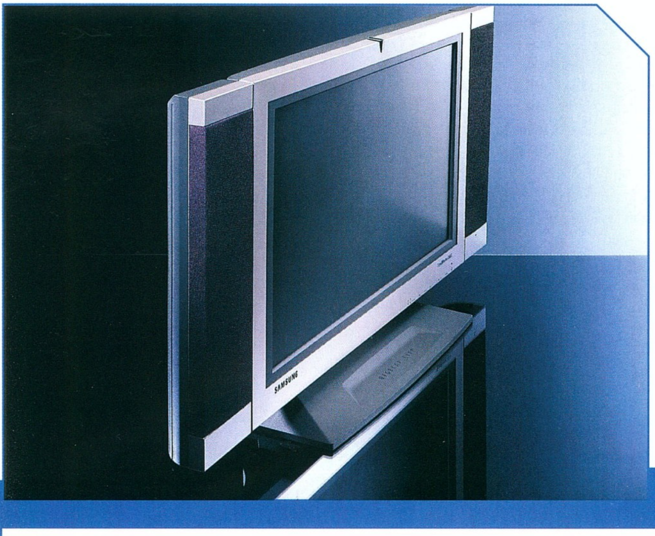
A dolog rendkívül idillien kezdődött, a tesztelt példányokat felcipeltem kicsiny lakásomba, de azt a súlyukból már sejtettem, hogy a hatalmas dobozok nem pusztán hungarocellt rejtenek. Elsőként a legnagyobb dobozt bontottam ki, amelyik egy 24 collos TFT panelt rejtett, eredeti nevén a Samsung Syncmaster 240T modellt. Jogosan kérdezhetitek, hogy mit képzelünk mi, mikor lesz az átlagos PC Guruolvasónak másfélmillió forintja egy ilyen cuccra. Az ilyen tesztek viszont rámutatnak egy fontos pontra, miszerint a 17 collos TFT monitorok semmivel sem lehetnek rosszabb, mint ez a 24 collos. Csak kisebbek. Láthatjuk majd, hogy a gyártók milyen technológiai újdonságokat nyújtanak az 1 millió Ft feletti kategóriában, de azt előrebocsátom: mint az autók és a mobiltelefonok esetében, ezúttal is az egyediséget és az újdonságot kell megfizetni az ár felében. A többi maga a technológia.

A nagyágyú tehát egy 24 collos modell, ami 61 centis képátmérőt jelent. A szélesség és a hosszúság aránya 16:9, ez több okból is jó: jól néznek ki rajta az ilyen formában sugárzott adások, és rengeteg ablak fér el egymás mellett, pl. két teljes A4-es oldal, és még hely is marad. Itt már elárultam, hogy lehet rajta tévét is nézni, egész pontosan van neki S-Video és kompozit bemenete, vagyis bármilyen videót rádughatunk, azon keresztül pedig nézhetjük a tévét vagy a videokazettát. Lehet váltogatni a 16:9-es és a hagyományos 4:3-as képarány között, ha nem akarjuk a normál képet széthúzva látni (bár Schumacher hosszúkás fejének határozottan jót tett a torzítás a hétvégi futamon). A DVD sem akadály, a mozi-arány sokkal kisebb fekete sávot csinál, ha pedig teljes képernyőre váltunk, az eredeti képnek csak kis része marad le a két oldalon, nem úgy, mint a hagyományos monitorok esetében.

A számítógépes rész még ennél is érdekesebb. A maximális felbontás 1920*1200, amire aztán már minden kifér, amire szükség van. Mint néhány számmal ezelőtt leírtam, itt nem értelmezhető a képfrissítési frekvencia, hiszen a TFT monitorok nem frissítik a képet, csak akkor, ha valami változás történik. Annál érdekesebbek viszont az egyéb jellemzők, mint például a response time, amely 25 ms körül mozog, vagyis 40 képet képes megjeleníteni másodpercenként. A fényerő átlagosnak mondható, 200 cd/m2, viszont a kontraszt fantasztikus, 400:1-hez. Az említett csatlakozókon kívül a számítógéphez hagyományos D-SUB és DVI csatlakozókkal is kapcsolódhatunk, oldalára 5 wattos hangfalak kerülnek, melyek vizuálisan is nyújtják a képet, emellett megfelelő hangot adnak a tévézéshez vagy a számítógép-használat során.

Gondolom, most mindenki a tapasztalatokra kíváncsi, nekem pedig könnyű dolgom van, mert egy szóval jellemezhetem: lenyűgöző. A képernyő hatalmas, ha 1920*1200-as felbontásban használjuk, akkor az ikonok is akkorák, mint a kisebb monitorokon, viszont 4-6 ablak is elfér akkora méretben, mint ahogy egyébként szoktuk használni. A TV az 55 centis képernyőhöz szokott szemeknek is meggyőző, a TFT technológiából adódóan azonban közelről nem olyan élvezetes, de ilyenkor a hátulján levő csavarokkal fel kell fogatni a falra, és máris ott van a csúcson.

Legszívesebben azt mondanám, hogy legyen ilyen mindenki lakásában. A számítógépasztalt már nem ajánlom, inkább egy nagyméretű íróasztalban gondolkozzon az, aki egy ilyenen szeretne dolgozni.



A másik doboz a legújabb Samsung CRT technológiát, a Flat képcsöves Syncmaster monitorok 957DF típusú modelljét rejtette. Röviden azzal lehetne jellemezni, egy olyan monitor, amelyet minden olyan PC Guru-olvasónak nagyon figyelmébe ajánlunk, aki 19 collosra váltana. Nagyon versenyképes ára van, ha figyelembe vesszük szolgáltatásait. A 0,20 mm-es képponttávolság alacsonyabb felbontásban rendkívül kontúros, az általam még használhatónak ítélt 1600*1200-asban pedig nagyon finom és rezgésmentes képet eredményez. 19 collos monitorokon nem gyakori az 1600*1200-as felbontás használata, hiszen ezekben már a végletekig kihasználják az elektronika és a pixelek adta lehetőségeket, ám a Samsung a DynaFlat képcsővel ezt is megoldotta. Ebben a felbontásban a monitor már csak 76 Hz-et tud, ez még az ergonómiai értékek körül van, így nyugodtan használható. Menürendszere egyértelmű, nem spóroltak a gombokkal a monitor előlapján, nincs hat funkció egyetlen gombhoz társítva. A létező összes geometriai torzítást kiküszöbölhetjük, emellett elektronikailag is állíthatunk a moirén vagy fókuszon. Érdekes szolgáltatásként nyújtja a HighlightZone funkciót, mellyel adott képterületet, vagy akár az egész képernyőt kontrasztosabbá tehetjük.

A 957DF nem egyszerűen csak egy monitor a többi 19"-os között. Az éles versenyben a szolgáltatások már természetesek, a Samsung mellett viszont a tökéletesnek mondható képminőség és a 3 éves garancia dönthet. Az biztos, hogy aki ilyen monitort vesz, nem fogja bánni, hogy nem az árlista legalján található készülékek közül választott.

Flex
flex@webit.hu

SAMSUNG MAGYARORSZÁG
Tel: 453-1180

SYM 240T
SYM 957DF

LOGITECH Z-560

Amennyiben eltekintünk a gyakran félrevezető kvantitatív mutatók értékelésétől, és a tiszta minőséget helyezzük előtérbe, úgy valószínűleg könnyedén érhetnénk el többségi konszenzust annak megállapításában, hogy a svájci Logitech a világ első számú PC-s perifériagyártója. Persze mint minden bombasztikus megállapítás, ez is csak bizonyos fenntartásokkal igaz, hiszen a helvét vállalat hiába kényeztetett el minket évek óta a kategóriájukban legjobb billentyűzetekkel, egerekkel, botkormányokkal stb., ha pl. a hangszórórendszerek területén mostanáig adós maradt az igazán átütő erejű megoldásokkal. Mostanáig, ti. a meglehetősen középszerűre sikeredett Xtrusio sorozat után a nemrégiben megjelent Z-560 a PC-s audiotechnika terén is egyenesen az élbolyba katapultálja a gyártót.

Miről is van szó? Először is adott egy stílusos kialakítású 4.1-es hangszórórendszer, melynek abszolút egyedi külalakjával talán még az általam sokáig legszebbnek tartott Altec Lansing 4100 sem versenyezhet. Ugyanígy respektálandó a Z-560 által felvonultatott teljesítmény is: itt kérem nem kevesebb, mint 400 Watt RMS-ről beszélünk, amely a 188 Wattos mélynyomó és az egyenként 53 Wattos szatellitek között oszlik meg. Habár ez elméletileg még mindig kevesebb, mint amire pl. a Promedia v400 hitelesítve van, mind szubjektív megfigyeléseim, mind a weben fellelhető független benchmarkok azt tanúsítják, hogy a Logitech rendszere e téren bizony alaposan helybenhagyja a Klipsch sokáig legyőzhetetlennek tartott üdvöskéjét. Hasonló a helyzet a frekvencia-átvitel terén is: ugyan a 35 Hz-20 KHz-es érték a konkurens rendszerek technikai specifikációival összehasonlítva nem sugall kiemelkedően jó minőséget, a valóság gyökeresen más (vagyis a Z-560-at kedvezőbb színben feltüntető) képet mutat. A legnagyobb meglepetés mégis a hangminőség terén ért: őszintén bevallom, egy hangszórónként a high-end rendszerektől megszokott 2 sugárzó helyett csak 1-et felvonultató megoldástól igazán nem számítottam ilyen jól definiálható közepesekre és magasakra, a valóban csak "földrengésszerű" jelzővel illethető mélyekről már nem is szólva. A jól felépített, funkciókban gazdag (azonban sajnos nem infravörös, hanem kábel-alapú) SoundTouch "távirányító" és a sztereó hangzást tovább térbeliesítő M3D technológia már csak hab a tortán! Összességében elmondható, hogy a kategóriájában magasan legolcsóbbnak számító (←200 dollár), és a THX minősítést is elnyerő Z-560 csaknem bármilyen felhasználási célra (házimozi, játékok, zenehallgatás) ideális választás, a brutális basszust amúgy is igénylő hard rock/heavy metal rajongók pedig egyenesen úgy fogják érezni, hogy a szonikus mennyekben repülnek! Ha a maga termékcsoportjában hasonlóképp minőséget képviselő "Judas" belga sör szlogenjét szeretném kölcsönvenni, akár azt is mondhatnám, hogy ez "erőszakos hangszórórendszer, erőszakos embereknek", ám azzal ellentétben csaknem korlátlanul fogyasztható.

Joshua

joshua7401@hotmail.com

LOGITECH KEYCASE

Gom"b"osan véd. A nagy tudású, nagy teljesítményű processzorral épült Pocket PC-k sok mindenre képesek. Talán többre is, mint amire sok felhasználónak szüksége van, így feleslegesen fizeti meg a teljesítménytöbbletet. Lássuk be, nem tipikus felhasználási mód pl., hogy a Pocket PC-t MP3 lejátszóként, üzemeltetjük, sőt filmeket nézünk rajta, bár kétségkívül a processzora ezt lehetővé teszi. Ezzel szemben a jól kitalált Palm tenyérgépek annyit nyújtanak, mint amennyire az átlagos felhasználónak szüksége van, s mindezt egyre inkább elviselhető áron. Semmi nem indokolja tehát, hogy halálhírét keltsék ennek a jól bevált technológiának főleg azért, mert a Psion gépekkel ellentétben, ezek most is számos változatban készülnek különböző márkanevek alatt is.

Minden tenyérgép esetében gondot jelent viszont az adatok bevitele, főleg akkor, ha nincs asztali számítógépünk. Igaz, a Palm felismeri a kézírást, de hosszabb távon ez mégis csak nehézkes megoldás. Annál szimpatikusabb viszont az, amit a Logitech talált ki, és készített el. Első ránézésre összecsukható tárcának látszik, amely védi a Palmot, de amikor széthajtjuk, láthatóvá válik a lényeg, a szövetbe integrált billentyűzet. A Palmot felnyitható állványba kell bepattintani, amely használat közben pont a megfelelő szögben tartja a kis gépet, hogy a képernyője jól látszódjon. A billentyű egyes gombjai kidudorodnak a vászonból, de nincs érezhető kattanása, így meg kell szokni, mekkora nyomás szükséges. A QWERTY billentyűzeten kívül megtalálhatók rajta az alapvető Palm funkciógombok is, pl. a fő programok (Naptár, Névjegyek, Tennivalók, Jegyzetek, Levelezés), görgetőgombok, Cmd (Command) gomb a közvetlen parancsbevitelhez, a szerkesztőgombok (másol, kivág, beszúr).

A Logitech KeyCase-e nem az egyetlen ezen a téren, a CeBIT-en láthattunk más cégtől is hajlítható gumiklaviatúrát, s eddig is létezett összecsukható mechanikus billentyűzet, de az előbbi hajlékonysága ellenére nem igazán hajtogatható össze (a karikába hajtás látványos, de gyakorlati haszna nem sok van), az utóbbi pedig mechanikus kialakítása miatt sérülékeny: ha csak egy kis darab is letörik, lepattan valamelyik érzékeny helyről, onnantól kezdve már nem, vagy csak nehezen lehet használni. A KeyCase strapabírónak tűnik, emellett a belecsomagolt Palmnak is megfelelő védelmet nyújt. Jelenleg a Palm m125, m130, m500, m505, m515 és i705 típusokhoz használható.

Nagy Zoltán

nagyz@vogel.hu

TEAC PICO1 COPYSTATION

A PC Guru oldalain egyszer már olvashattál tesztet a TEAC egyik korábbi CD-másoló munkaállomásáról. Most az idei modellek közül kaptunk egyet tesztelésre. A Pico1 CopyStation azonban nem egészen tekinthető a „régi" modell leszármazottjának, hiszen ez a változat értelemszerűen gyorsabb, jóval kisebb, és felhasználási területe is némileg más. A Pico1 ugyanis nem kapcsolható számítógéphez, tehát a benne található CD-író egységek - ellentétben a régi változattal - nem vezérelhetők külső SCSI (vagy egyéb) csatolással. Ez talán negatívumnak, visszalépésnek tűnhet, de mivel az ilyen munkaállomásoknak, „másológépeknek" pont a számítógéptől való függetlenség a legnagyobb erényük, ezért úgy gondolom, hogy nem vesztettünk sokat a PC-s irányítási lehetőség elvesztésével. Az első dolog, ami szembeötlik, az a szemtelenül kis méret. A CeBIT-es beszámolóban már említettem, hogy az új külsővel megáldott TEAC CopyStation család egyik legvonzóbb tulajdonsága a páratlanul jó helykihasználás, hiszen a laptopoknál megszokott ultravékony meghajtókból felépített tornyok megközelítőleg harmadannyi helyet foglalnak vertikálisan, mint a korábbi CopyStation berendezések. Ehhez jön még a TEAC újsütetű, ezüstmetál külcsíne - érzéketlen fatuskó legyen a talpán, akinek nem dobog gyorsabban a szíve egy ilyen kis csoda láttán.
A Pico1 a legkisebb az új sorozatban, mindössze két meghajtó található benne. A kis berendezés alig magasabb, mint a megszokott, PC-be építhető CD-meghajtók, a vezérlőpanel a tetején, a csatlakozások hátul találhatók. Utóbbiak kimerülnek egy RCA csatlakozóban (igen, a Pico1 egyfajta Mini-HIFI lejátszóként is üzemeltethető) és a hálózati áramforrás csatlakozójában. Találhatunk még egy méretes ki-bekapcsoló gombot is, ennek a rendeltetését gondolom, nem kell ecsetelnem. A Pico1 dobozában egy pár csinos hangfalat is találhatunk - ha éppen nem a lemezeket másolja, a kis berendezés Audio CD lemezek lejátszására is kitűnően alkalmas. Csak a teljes kép érdekében, a minőségi megmérettetés céljából csatlakoztattam egy közép-kategóriás erősítőhöz, és nagyon meglepett a Pico1 szép, erőteljes hangja - tehát CD-lejátszóként is használható, méghozzá akár igényes környezetben is (attól ugyan nem félek, hogy egy irodába rendszeresített Pico1 felé nagy minőségi elvárások lennének zenei lejátszás terén, hiszen a zümmögő fénymásoló gép és a csörgő telefonok mellett kinek van ideje a zenére figyelni). Mindenesetre jó tudni, hogy egy erősítőhöz kötve jóval teltebb, szebb hangzásvilágot képest produkálni ugyanarról a lemezről, mint egy agyonhasznált discman, vagy nonáme dzsunka Hi-Fi lejátszó.
A Pico1 TEAC-W28E (eredetileg laptopokba szánt) CD-írókat tartalmaz, tehát 8x-os CD-R írásra és 8x-os újraírásra képes. Egy teli lemezről körülbelül 9-10 perc alatt képes másolatot készíteni. A TEAC-W28E CD-író a TEAC weboldalán található specifikációk szerint képes a lassú adatátvitel miatt bekövetkezett, úgynevezett Buffer-Underrun hiba kivédésére (képes felfüggeszteni az írási folyamatot, amíg nem érkezik újabb adat). Bár a Pico1 kézikönyve nem tér ki erre - vagy csak szegényes német nyelvtudásom miatt nem leltem rá -, a berendezés hasznát veszi a beépített meghajtó ilyetén képességének, ugyanis a szándékosan megkarcolt (helyenként csak meglehetősen lassan olvasható) lemezeket is sikerült vele átmásolni, bár az ilyen korongok másolási ideje érezhetően hosszabb volt, mint a hibátlan forráslemezeké. A Pico sorozat tehát technológiailag mindenképpen a korábbi CopyStation változatok felett áll, hiszen a megnövelt írási sebesség és a Buffer-Underrun elleni immunitás gyorsabb, magabiztosabb eszközt ad a felhasználó kezébe.
A Pico1 kezelése roppant egyszerű, mindössze két gombot kell nyomogatni - a bal gomb ciklikus léptetési lehetőséget biztosít a menüpontok között, míg a jobb oldali gombbal a kívánt menüpont aktiválását végezhetjük el. Nem csak másolásra és Audio CD lejátszásra van lehetőség, de az elkészült lemezek utólagos visszaellenőrzésére is, valamint a kívánt írási sebességet is átállíthatjuk 2x-es vagy 4x-es sebességre az alapértelmezett 8x-os helyett.
A megírt lemezek minősége a TEAC CD-íróktól megszokott módon kiváló. Mind az adat, mind a zenei korongok esetén is csak pozitív jelzőkkel illethetjük a másolatok minőségét, bár a zenei lemezek másolásához szívem szerint nem ajánlom a 8x-os sebességet (ez nem a TEAC bűne, gyakorlatilag szinte minden CD-író esetében látványos a zenei lemezek minőségi visszaesése a 4x-esnél gyorsabb írás alkalmazásakor). A Pico1 használata rendkívül kényelmes. Akárcsak az előző CopyStation berendezést, a Pico1-et is kifejezetten olyan irodák, kisebb cégek figyelmébe ajánlom, ahol napi rendszerességgel kell meglévő lemezeket másolni, duplikálni, ugyanis a kezelés egyszerűsége folytán a működtetése semmiféle számítástechnikai képzettséget nem igényel. Nem azt mondom, hogy egy minden másra alkalmatlan munkaerő a Pico1-et biztosan tudja kezelni, de jó esély van rá, hogy olyan munkatársaink is sikeresen megbirkózhatnak majd egy-egy lemez másolásával, akiknek hiába is ecsetelnénk a Nero, avagy a Padus DiscJuggler beállításait egy PC-be dugott CD-író esetén. A mellékelt hangfalaknak köszönhetően a zenei korongok meghallgatása nem igényel egyéb infrastruktúrát, tehát az irodai zene is megoldható vele - összekötvén a kellemest a hasznossal.
A Pico1 gyerekjátéknak tűnhet - de nem az. Egyszerű kezelése folytán talán komolytalannak tűnik a PC-ben használatos CD-RW meghajtókhoz képest, de az egyszerű kezelőfelület senkit ne tévessszen meg. A játékos külső alatt igen komoly hardver és ötletes tervezőmunka lapul - aki már használt ilyen berendezést (igaz Shoe?), az tudja, mekkora áldás a mindennapi irodai munkában egy ilyen jól megkonstruált gépezet. Akinek ilyesmire van szüksége, annak megéri a vásárt - a TEAC CopyStation egyértelműen jó befektetés.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

TEAC GMBH.
www.teac.de/en/01/index.htm

TOSHIBA TDP-MT5 PROJECTOR

Annak ellenére, hogy az utóbbi évek során világszerte az elektronika, illetve a képi megjelenítés rohamos fejlődésének lehettünk tanúi, az új szabványok valamint új médiák megjelenésével a mozi élményvilágának otthonunkban való reprodukálásának alternatívái mégsem változtak sokat, így erre a feladatra jelenleg még mindig csak egyetlen – ugyanakkor igen költséges – megoldás létezik: a projektor. A mindenre kiterjedő fejlődés, a vizuális ábrázolás e modern területén is kifejtette hatását, hiszen a digitális technika ilyen irányú alkalmazásával a méretek folyamatos csökkenése mellett a vetített kép minőségének ezzel ellentétes irányú növekedése vált megfigyelhetővé.

E pozitív irányú fejlődésben játszott nagy szerepet a képi megjelenítés pionírjaként is számon tartott Toshiba cég, akik a fejlesztéseik során elért innovációkat folyamatosan, a lehető legrövidebb időn belül próbálták legújabb termékeikben alkalmazni. Ennek a folyamatnak a keretén belül került sor a Texas Instruments által szabadalmaztatott Digital Light Processing technológia közelebbi tanulmányozásra, majd ennek implementálásra, mely a cég jelenlegi TDP sorozatú projektorainak MT5-ös szériájában felelős a kép előállításáért. A DLP technológia során a kép megjelenítésére processzorvezérelt tükörfelületek – úgynevezett DMD-k – kerülnek felhasználásra, melyekben minden egyes képpontnak megfelelően sok ezer miniatűr, mozgó tükörfelület gondoskodik a ráirányuló fénysugárnak lencse vagy éppen a gép belsejében található, fekete fényelnyelő terület felé való tükrözéséért. Ennek a technológiai újításnak köszönhetően az MT5 kategóriáján belül igen meggyőző értékekkel rendelkezik mind a méret, mind pedig a teljesítmény szempontjából, hiszen alig nagyobb egy keményfedeles könyvnél, súlya mindössze két és fél kilogramm, mindemellett viszont 1000 ANSI Lumen fényerővel valamint 600:1 kontrasztaránnyal rendelkezik!

A Toshiba termékpalettáján az MT5 elsősorban, mint multimédia és házimozi projektor szerepel, amit mi sem igazol jobban a készülék hátoldalán elhelyezett bemenetek sokrétűségénél. A cég fejlesztőmérnökei ezúttal sem hazudtolták meg magukat, így a projektorhoz lehetőségünk van digitális, analóg, kompozit, s-videó valamint RGB kimeneti jelforrással rendelkező egységek csatlakoztatására. A beérkező jelek helyes megjelenítéséért a fentebb már említett „Dual Mode DMD” a felelős, mely nevéhez híven két képarányban teszi lehetővé a 4:3-as illetve 16:9-es jelek 800x600-as SVGA illetve 848x480-as W-SVGA felbontású megjelenítését, s ennek megfelelően egyaránt kiválóan alkalmazható prezentációk és mozgóképek előállítására. Ehhez járulnak hozzá még azok a tulajdonságai is, mi szerint a számítógépek képének megjelenítését 1024x768-as natív felbontásig támogatja, valamint hogy a 4:3-as és a 16:9-es formátum megjelenítését az arányok további négy lépcsőben történő módosításával tudja igényeinkhez és vásznunk méretéhez állítani.

Sajnos ide tarozik a készülék egyetlen negatívuma is, mely magából a kép megjelenítéséért felelős DLP eljárásból adódik: történetesen a szürke színek és árnyalatok színhelyes, illetve olykor helytelen megjelenítése. Ezeket a készülék a tükörfelületek minimális lencse felé történő el-, majd visszaforgatásával oldja meg – gy.k.: rövid fényimpulzus -, ami nem minden esetben egyezik meg a megjelenítendő valós színnel. Mivel azonban felső középkategóriába tartozó, valóban minőségi termékről van szó, ezért az amúgy sem vészesen nagy különbség kiküszöbölésére akár egy digitális monitor esetében, úgynevezett „color management” almenü segítségével van lehetőségünk, ahol is a gammától kezdve az előre meghatározott színfokokon át egészen az RGB értékek saját tetszés szerinti módosításáig állnak a funkciók rendelkezésünkre. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az előbb leírt jelenség felbukkanása valóban ritka, s ettől függetlenül a többi szín, főleg a projektorok képének sarkalatos tényezőjének számító feketék illetve pirosak a lehető legszebben, telten kerülnek megjelenítésre, amit a projektor fényereje egyszer sem befolyásolt jelentős mértékben – egy folyamatosan sötétedő helység esetében nem kell azonnal utána állítani a fényerőnek.

A bementetek bemutatásakor ugyan nem került megemlítésre, de az MT5 a felsorolt video-in csatlakozókon kívül rendelkezik még két audio bemenettel is, melyek egyaránt a beépített, három wattos mono hangszóróra vannak rákötve. Ez utóbbi egyedül tényleg csak azért kerül megemlítésre, mivel a tesztek során a méreteihez képest meglepően jó minőségben volt képes a hangok reprodukálására. Parányi méretéből kifolyólag persze a mély hangok általa megszólaltatott tónusainak nincsen meg az az ereje, mint amit akár egy számítógéphez csatlakoztatott rendszertől elvárnánk, de kategóriáján belüli teljesítménye maximálisan megfelel a multimédia projektorokkal szemben támasztott elvárásoknak.

A DLP-MT5-tel egy időben járt szerkesztőségünkben a szintén Toshiba gyártmányú, SD-510E DVD lejátszó is, mely híven tükrözte a cég multimédiához való hozzáállását. Nagy örömünkre tapasztaltuk, hogy a készülék a legtöbb manapság használt audio- valamint videoformátum – DVD-Audio, DVD-Video, SVCD, HDCD, Audio-CD – lejátszásán kívül az Mp3 kiterjesztésű állományok korrekt kezelésére is képes volt, mely „feature” a többi, a szórakoztatóelektronikai iparban résztvevő nevesebb gyártó termékeinek eddig egyikéről sem volt elmondható.

tatcom
tatcom@msn.com

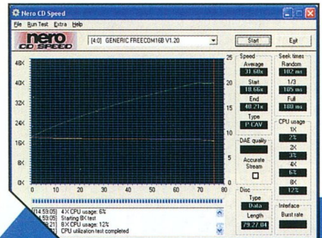
TECHNOTRADE RT.
Tel: 0640-404-404

■■■■■■■■■□□

MSI MS-8332 STARSPEED

Új hús a piacon. Kevéssé ismert tény, de a legnagyobb tajvani alaplapgyártók (köztük az ASUS is) egyre inkább igyekeznek több lábon állni. Ezt ékesen bizonyítja, hogy amíg ezek a cégek három évvel ezelőtti termékskálájuk alapján 90%-ban csak az alaplapok piacán voltak jelen, addig mára szinte minden más szegmensben megvetették a lábukat. Az ASUS jó példáját követve a szintén kiváló minőségű alaplapjairól híres MSI is belépett az optikai adattároló eszközök piacára. De míg az Asus más cégek OEM gyártmányú CD-íróit forgalmazza saját név alatt, addig az MSI teljesen saját fejlesztésű CD-írókat és CD/DVD-ROM olvasókat ígér. Ez részben figyelemre méltó (az MSI termékek eddig minden tekintetben a legjobbak közé számítottak), másrészt némi aggodalomra adhat okot, hiszen egy új versenyző első termékvonala mindig elkerülhetetlen nehézségekkel, gyerekbetegségekkel szokott küzdeni – de reménykedjünk benne, hogy esetünkben a kivétel erősíti majd a szabályt.

Bontogatás. Mindig imádok ismerkedni új gyártók új termékeivel. Egyfajta infantilis öröm vett rajtam erőt, amikor kezembe nyomták az MSI CD-írójának dobozát. A hangzatos MSI „StarSpeed" 32x12x40x CD-RW Drive név túl sokat nem mondott nekem (már nem tudom, hogy a távol-keleti gyártók milyen fantázianeveket tudnak még kitalálni a gyorsabbnál gyorsabb meghajtóik jellemzésére, de engem eddig mindig meg tudtak lepni). A doboz egyébként az MSI alaplapoktól megszokott színvonalat és hangulatot egy az egyben hozta, tehát az első találkozás és az izgalmas doboztapizás pozitív végeredménnyel zárult. A meghajtó maga olyan... olyan semmilyen. Jobb is így. Láttam már olyan meghajtót, amelyet nagyon szépre, nagyon dögösre akartak alakítani, aztán valami förtelem lett a vége. Az MSI meghajtó nem ilyen. Nem akar vonzó lenni, nem akar hivalkodni, egyszerűen olyan, amilyen. Nem szép, nem csúnya – hanem egyszerűen csak használható. Mindenképpen pozitívum, hogy az Audio lemezek kezeléséhez külön „PLAY" gombot is találunk az előlapon. Analóg hangerő-szabályozó és minijack aljzat is van a meghajtón. A tálca működése határozott, új meghajtóhoz képest talán kicsit gyors és hangos, de ez legyen a legnagyobb baja. Függőlegesen is beépíthető – legalábbis a tálcán lévő pöckök ezt sugallják, én semmi pénzért nem használnék vertikális beépítéssel egy ilyen nagyteljesítményű CD-írót.



Kompatibilitás. Az új írók (különösen, ha a piacon újnak számító gyártó terméke) megjelenésekor a legfontosabb kérdés a CD-író alkalmazásokkal való viszonyuk. Ugyanis hiába jó az új égető, ha a populáris, ismert CD-író programok nem támogatják hónapokon keresztül (emlékezzünk csak a megboldogult Panasonic CW7502 íróra – mint a messiást, úgy vártuk a CDRWIN támogatást hozzá annak idején!). Ma egy ilyen fiaskó egyenlő lenne a termék bukásával – nem vicc, nem egy gyártó a szoftverfejlesztőkkel elhanyagolt kapcsolata miatt nem képes nagy számban eladni – az amúgy kitűnő – termékeit. Hiába jó a vas, ha a szoftvered avas – na jó, abbahagyom, mielőtt a korrektor sírni kezd. Az MSI úgy látszik, megfutotta a kötelező köröket a CD-író piacra dobása előtt, mert mind a Nero, mind a Padus DiscJuggler támogatja az MSI MS-8332 meghajtót. A CDRWIN sajnos még nem, de mivel a program jelenleg elérhető legfrissebb változata februári (és nem csak az MSI, de más – ismertebb – gyártók új íróit sem támogatja sokak bosszúságára), biztosak lehetünk benne, hogy a következő frissítés már támogatni fogja az MSI meghajtóját is. Az Easy CD Creator és a WinOnCD programokkal nem próbáltam ki, mivel ezekkel annyi, de annyi bajom volt XP alatt, hogy egyszerűen már fel sem telepítem őket – a Roxio honlapja szerint egyelőre nem szerepel a támogatott CD-írók listáján. A dobozban egyébként a Nero 5.5 OEM változata található a meghajtó mellett.

Képességek. Az ATAPI csatolóval felszerelt meghajtó 2 MB beépített memóriával rendelkezik, ami nem túl sok, de az ExacLink nevű Buffer-Underrun elleni technológia miatt nem kell a lemezek elrontásától tartani még a leggyorsabb írási sebesség használata esetén sem. A drive támogatja a DMA-t (Direct Memory Access), és ATA-33 (UDMA-2) módban üzemel. Kipróbáltam mind master, mind slave pozícióban, nem tűnt érzékenynek egyik beállításra sem. Más ATAPI eszközöket jól tűr maga mellett egy kábelen, egy Plextor PX-W4012A meghajtó mellett használtam huzamosabb ideig – a tesztek első felében az MSI, később a Plextor meghajtó volt a master egység, és nagyon szépen megvoltak egymással. Még a közvetlen CD-másolás sem jelentett gondot, mivel mindkét meghajtó tökéletes DMA támogatással rendelkezik. Az MS-8332 a Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity) módot használja a nagy tempójú égetéshez. A lemez írása tehát zónánként történik, a zónákon belül egyenletes sebességgel, de minden zóna egy kicsit gyorsabban kerül felírásra, mint az előző, ahogy az adatok rögzítése a lemez külső pereme felé halad. A zónák közötti váltás során a Buffer-Underrun elleni ExacLink eljárásnak köszönhetően lesz sima az átmenet a különböző sebességgel megírt területek között. A MSI CD-írója az általam eddig megismert Z-CLV írókhoz képest sokkal több zónára bontja az írási folyamatot. A 32x-es CD-írás eléréséhez négy alkalommal „vált sebességet", azaz öt jól elkülöníthető szegmensben rögzíti az adatokat a meghajtó maximális végsebességének kihasználása esetén. A gyakori, elaprózott váltás miatt a CD-írás ideje minimálisan hosszabb, mint a kevesebb zónát használó, de hasonló végsebességű CD-íróké. Megfelelő (32x-es írásra ajánlott) média esetén az MS-8332 mintegy 26-30x-os átlagos sebességre képes, ez valóban csak hangyányival lassabb, mint a konkurens meghajtók esetében. A több zóna ellenben jobb minőséget ígér – legalábbis a Z-CLV technológia alaptézise szerint. Hogy valójában egy sok zónára bontott Z-CLV, vagy egy éles sebességi váltások nélküli P-CAV írási mód adja a jobb végeredményt minőség szempontjából, az idén nyárom fog eldőlni. A következő szezonban ugyanis sok gyártó ez utóbbi megoldást is támogatni fogja az újabb CD-írókban (eleddig csupán a Yamaha és a Liteon támogatták a nagy tempójú P-CAV égetést a Z-CLV helyett, vagy ezzel szemben).

Az MS-8332 mindenképpen biztató kezdés az MSI-től az optikai adattárolók piacára való belépésként. Látható, hogy nem akartak egy mindenkit és mindent lealázó, 40x-es CD-írót kihozni, hanem első körben megelégedtek egy „csupán" 32x-es, de meglepően stabil CD-író piacra dobásával. Ésszerű és bölcs döntés volt. A teszt során megírt lemezek minőségi ellenőrzése során nyilvánvalóvá vált, hogy ha nem is az új Plextor, de az átlagos piaci színvonalnak teljes mértékben megfelelő cég vonult be az egyre szélesedő CD-RW piacra. Örülünk Neked MSI, csak így tovább!

www.msi.com.tw/products/multimedia/optical/spec/8332.htm

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

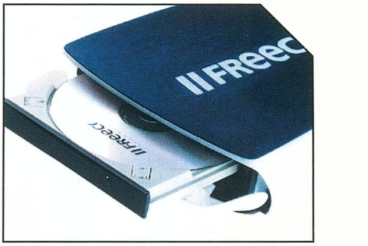
HELLY-TECH KFT.
Tel: 350-1246

FREECOM FX-A USB CD-RW

A belső meghajtók esetében a külalak – azaz a minimális látható felületet képviselő előlap – szépsége, kivitelezése nem feltétlenül fontos szempont, viszont a hordozható, avagy külső CD-írók esetében nem árt, ha az eszköz jól néz ki. Ha az átlagos követelményeknek nem csak nagyjából megfelel (magyarán nem kimondottan csúnya), hanem ráadásul még némi extravagancia is szorul bele, az már kifejezetten előnyös. A múltkoriban már teszteltünk egy külső, USB (illetve FireWire) CD-írót, de jelenlegi tesztünk tárgya (bár ugyanúgy Freecom márkájú) teljesen más termékvonalat képvisel, mondhatni más közönséget céloz meg. A Freecom FX-1 CD-író ugyanis – bár bűn a hardvereket pusztán ilyen szempontból megítélni – pusztán a kinézete miatt is megér egy misét. Nem szép, hanem inkább vagány – pontosan illeszkedik a mai „cyber" divathoz (ígérem, ezt a kifejezést nem használom többet, én is utálom, de most nem volt jobb szavam rá). A hátrafelé kissé keskenyedő, fehér-kék színekben pompázó meghajtó műanyag háza valóban kellemes a szemnek. A Freecom FX-1 külső megvalósítása egyetlen kívánnivalót hagy maga után, ez pedig az EJECT gomb. A tálca kiadására szolgáló gomb ugyanis szerencsétlen módon az előlap „alá" került, és erőteljes nyomással (vagy inkább kétségbeesett passzírozással) kell a kijelölt helyen működésbe hozni, ami nem mindig sikerül elsőre, de sok esetben az egész meghajtót meg kell támasztanunk hátul a megfelelő nyomaték biztosítása végett. Ettől eltekintve a designos borítás jól funkcionál. A dobozában mindent megtalálhatunk, ami az első CD-íráshoz elengedhetetlen, a szokásos üres média és a Freecom filctoll sem maradt ki (apróság, de figyelmes gondosság a cég részéről a CD-írók ilyen alapos tálalása).

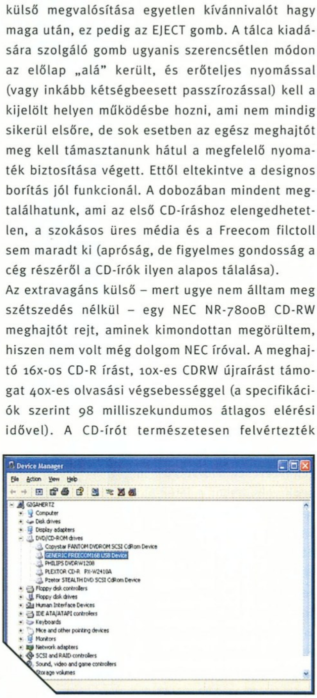
Az extravagáns külső – mert ugye nem álltam meg szétszedés nélkül – egy NEC NR-7800B CD-RW meghajtót rejt, aminek kimondottan megörültem, hiszen nem volt még dolgom NEC íróval. A meghajtó 16x-os CD-R írást, 10x-es CDRW újraírást támogat 40x-es olvasási végsebességgel (a specifikációk szerint 98 milliszekundumos átlagos elérési idővel). A CD-írót természetesen felvértezték Buffer-Underrun elleni védelemmel, a NEC írók mindegyikében a JustLink technológia felel a belső memória és a CD-írás menedzseléséért (a meghajtó leáll az írási folyamattal, amíg a kiürült puffer meg nem telik újra adattal). Nézzük a számokat, mit mutatnak a valóságban. Az USB 2.0 csatolásnak köszönhetően – megfelelő alaplaphoz, vagy USB kártyához csatolva – a meghajtó képes a gyári adatoknak megfelelően írni-olvasni. Amennyiben csak USB 1.0 csatolás van gépünkön, akkor a CD-írás (újraírás) maximális sebessége 4x-es, az olvasás 6x-os lesz – szóval kár is lenne egy ilyen képességekkel rendelkező hardvert egy első generációs USB adapteren működtetni. Számomra a CDRW meghajtók teljesítménye nem csupán az írási sebességet jelenti, jobban szeretem valós, életszerű körülmények között tesztelni a meghajtókat. Ilyen életszerű viszonyítási alap például egy 80 perces CD-R lemez teleírása, majd írás utáni visszaellenőrzése – hiszen a komoly, archiválási feladatokra használt CD-írók (amelyeket a tulajdonosuk minden bizonnyal nem csupán hobby-eszköznek, hanem inkább irodai munkára szánt) nem árt, ha jól tudnak olvasni, és akkurátus visszaellenőrzésre képesek. Az FX-1 a tesztek alapján (a kalibrációt, a bevezető és kivezető zónák megírását is beszámítva) 14,85x-os sebességgel írja a lemezeket. A CD-R korongok visszaolvasása, kezelése során jól viselkedett, mind a saját maga által írt, mind más írókban égetett lemezekkel gyorsan és határozottan bánt. Mindenképp dicséretére válik, hogy a lemezek olvasási tesztje alatt nemigen tett különbséget a gyári, préselt korongok, és a CD-R lemezek között. Az eszköz CPU terhelése alacsony, de jelen esetben ez inkább az USB adapteren múlik, semmint magán a CD-meghajtón.

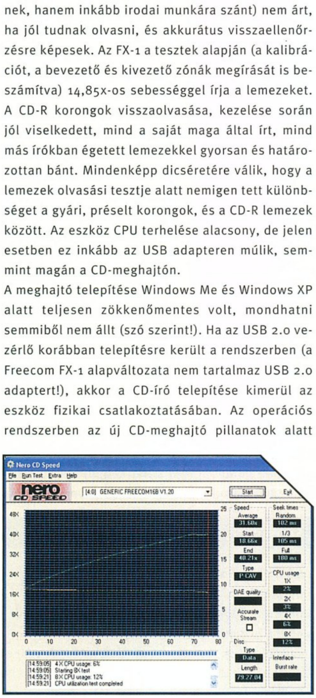
A meghajtó telepítése Windows Me és Windows XP alatt teljesen zökkenőmentes volt, mondhatni semmiből nem állt (szó szerint!). Ha az USB 2.0 vezérlő korábban telepítésre került a rendszerben (a Freecom FX-1 alapváltozata nem tartalmaz USB 2.0 adaptert!), akkor a CD-író telepítése kimerül az eszköz fizikai csatlakoztatásában. Az operációs rendszerben az új CD-meghajtó pillanatok alatt



megjelenik, és a telepített CD-író programok (függően az adott alkalmazás verziószámától) maradéktalanul képesek a használatára. Én a Nero 5.5.7.8-as és újabb változataival próbáltam ki a Freecom FX-1 írót, és abszolút nem tűnt fel, hogy külső meghajtóval dolgozom belső CDRW drive helyett. Az FX-1 olvasási sebessége, elérési ideje teljesen megegyezik a belső meghajtók esetében megszokottakkal, tehát semmilyen hátrányt nem szenved az USB csatolás következtében. Ez mindenképpen fontos adalék, ha ez lesz az egyetlen drive a gépben, illetve a géphez csatlakoztatva – a meghajtó teljes értékű CD-ROM olvasóként is funkcionál.

Miután kicsit meghajtottam az FX1-et (egy tucat lemezt írtam vele gyorsan egymás után), a meghajtó picit felmelegedett, de nem annyira, hogy aggódni kelljen miatta. A túlírást nem nagyon szívleli, de általában 1-1,5 perc minden egyes lemezre elérhető vele a korong gyárilag jelölt kapacitásán felül. A különböző gyártású médiákra nem tűnt túlságosan érzékenynek, de a minőségi tesztek alapján elmondható, hogy inkább az újabb, Phtalocyanine alapú lemezeket kedveli a régebbi Cyanine vagy Azo lemezekkel szemben. Mindenképpen átlagos, megbízható írót ismertem meg az FX-1-ben. Ami miatt mégis kiemelten ajánlom, az a kényelmes külső csatlakoztatási lehetőség. A Freecom FX-1 teljesen átlagos, jó minőségű író lenne, ha extra külseje és kényelmes külső mivolta nem emelné ki a szürke tömegből. Akinek külső CD-RW meghajtóra van szüksége, ráadásul nem jön rosszul, ha a meghajtó egyben reprezentatív célokra is alkalmas, akkor nincs ennél jobb választás – a két hónappal ezelőtt tesztelt külső Freecom 32x-es író ugyan gyorsabb az FX-1-nél, de utóbbi használhatóbbnak tűnik, és a kisebb méret, valamint a pofásabb külcsín miatt nekem jobban tetszik.





PPéter

ppeter@cdgrab.hu

WWW.MULTIMEDIA.HU

www.freecom.com

SAMSUNG SGH-T100

Hasonlóan a Matrox Parheliához derült égből villámcsapásként hatott ránk a Samsung legújabb mobiltelefonja is. Bár az SGH-T100-at a CeBIT-en már volt szerencsénk közelről is szemügyre venni, valahogy a számtalan vizuális sokk hatására akkor mindössze közepesen érdekes készüléknek ítéltük. Ezzel és az európai piacra tervezett bevezetésével már biztosította a helyét a kiállításról készült mobil beszámolónkban, de az igazat megvallva, aligha pályázhatott a PCG legjobban várt mobil eszközeinek tízes listájára. Végül az első tesztpéldányok látványos gyorsasággal jutottak el Magyarországra, így nem volt akadálya annak, hogy a készüléket tartós használat közben is kipróbálhassuk.

Az első bekapcsolást követően aztán átértékeltük a helyzetet, és immár mindenféle zajos kiállítási körülményektől mentesen, ezúttal döbbenten szemléltük az eseményeket. Önmagában ehhez kevés lett volna a megelevenedő animáció a világítótoronnyal, bár kétségtelen, hogy a témaválasztás meglehetősen hangulatosra sikerült. Viszont már itt is, illetve később a normál „desktop" kapcsán is tanúi lehettünk 4096 színű, 128x160 pixeles (1,8") kijelző elképesztő minőségének, amely a készülékgyártók jelenlegi lehetőségeit figyelembe véve a technológiai implementációk csúcsának számít. Ennek a bevezetése az európai piacokon mindenképpen újdonság, hiszen itt a színes kijelzős mobilok még kevésbé elterjedtek. A kevés kivétel egyike a Sony Ericsson T68-asa, illetve elmondható, hogy az említett paraméterrel 2002-ben még számos telefon lát majd napvilágot. A technológiai újdonságok iránt fogékonyabb Japán felhasználók körében viszont már 60 százalékos a színes kijelzővel bíró tulajdonosok aránya, de a T100-as TFT LCD-je még itt is előrelépést jelent, hiszen a piacon lévő készülékek egyelőre a gyengébb minőségű, ám éppen ezért kedvezőbb árú megoldást, az STN LCD-t használják (256 szín). Természetesen a Samsungnak, mint a TFT panelek vezető gyártójának nem kellett beszállító után keresgélnie, így - vélhetőleg - számukra az egyetlen nehézséget a költségek leszorítása jelentette. Bárhogy is történt, a végeredmény kiválóan domborítja az elméleti különbségeket, ezért a T100 kijelzője tű éles, oldalról is megfelelő mértékben látható, kellően gyorsan frissíti a képet (az „afterimage" effektus eltűnik), és napfény mellett is tűrhetően olvasható. Ezeket az adottságokat már a mobil szoftverének felhasználói interfésze is ügyesen demonstrálja (talán nem nagyzolás ilyesmiről beszélni), ám az abszolút csúcsnak a beépített képernyőkímélők számítanak. Ugyan az esetükben még nem sikerült megvalósítani a 30 fps-t, de azért a jól összeválogatott képek gyors egymás utáni cseréje mégiscsak mozgóképnek tekinthető. Az alapból választható témák eleve az eltérő ízlésű tulajdonosoknak kedveznek (napfényes tájkép a borongós téli napokra, vagy éppen egy kapáslövés az aktuális futball vb-re stb.), de ezeken felül lehetőségünk van saját animáció összeválogatására is. A „slide show-t" a számítógépünkön tárolt képekből válogathatjuk össze, ráadásul a szoftver ismeri az elterjedtebb képformátumokat, így a konvertálással sem lesz bajunk. A gurus válogatás Wolfenstein és Morrowind screenshotokból, továbbá házi digi kamera felvételekből készült, és elmondható róla, hogy ilyen minőségben mobiltelefonra eddig nem tudtunk képeket átmásolni. Amennyiben csak háttérképet szeretnénk, akkor természetesen ez is megoldható. Elég az animációnak egyetlen képet bemásolni, így máris gyönyörködhetünk a kedvenc együttesünkben, csapatunkban, barátnőnkben, barátunkban, háziállatunkban stb. A lehetőségek szinte korlátlanok:). Ráadásul hab a tortán, hogy a Samsung CD-t is mellékel a dobozban, amelyen számtalan további képet (az egzotikus tájaktól a küzdősportokon keresztül a szép lányokig) és csengőhangot találhatunk. Ezzel el is érkeztünk a T100 másik erősségéhez, a többszólamú hangok életre keltéséhez. Ennek kapcsán szintén nem beszélhetünk egetverő újdonságról, de akárcsak a kijelző esetében, ezúttal is érvényes, hogy a meglévő megoldásokhoz képest a 16 szólamú Yamaha MA2 hangchip fejlettebb kivitelezést képvisel. Koreában e téren sem bízták semmit a véletlenre, így már az alapcsomag is lenyűgözi a használóját, de természetesen ezt a CD-ről és a webről tovább bővíthetjük. A jól megszokott telefonos melódiák mellett nálunk az élethű madárcsicsergés (a papagájunkat garantáltan a sírba kergethetjük vele:)) és az asztali telefonokat utánozó csöngés vitte a pálmát. Akárcsak a Nokia 3510, a T100 is képes a zene ritmusára rezegni, bár ezt a performanszt csak néhány kivételes szám esetén adta elő, mint például a nekünk kedves Hungarian Dance kapcsán. A csengőhangokon kívül a beépített játékok MIDI zenéje is figyelemre méltó, gyakorlatilag a készülék egy Game Boy Advance-szal is összetéveszthető lehetne. Na persze a GBA grafikus egységét nélkülözni kénytelen, és ez jól látszik a Space Invaders (SpaceWar) stílusú lövöldözős programon is, amely szemmel láthatóan némi hardverhiánnyal küzd. Gyanítható, hogy a kevés animációs fázisért a TFT a felelős, de ha megszoktuk a feltételeket, akkor unaloműzőként bevethetjük. Igazi meglepetés viszont a MyPet névre keresztelt házi kedvenc szimulátor. A program aranyos kis állatkája számomra meghatározhatatlan fajtájú, de mindenesetre a képernyő túloldaláról nagy kerek szemekkel pislog a gazdájára. Tudjuk etetni, lehet vele játszani, megfürdethetjük, olvashat, illetve még az állatorvoshoz is elvihetjük. Közben a lény növekszik (a miénk szemmel láthatóan el is hízott), a történések keretéül szolgáló szoba pedig a napszakoknak megfelelően változik. 5 nap után a tamagochi magától éhen hal, de ha egy hónapig rendszeresen foglalkozunk vele, akkor a játék valamiféle öszszegzéssel zárul. Ennek a mibenléte számunkra is rejtély, sajnos az egy hetes tesztperiódus nem biztosította a MyPet felneveléséhez szükséges minimális időtartamot. Kicsit visszatérve a többszólamú hangokhoz érdemes kiemelni, hogy külön almenü biztosítja, hogy az eltérő funkciókhoz a megfelelő zenei

Tulajdonságok	Samsung SGH-T100
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800
Súly	87 gramm
Méret (HxSZxM)	88x50x22,9 mm
Kijelző (külső)	96x64 pixel, monokróm
Kijelző (belső)	128x160 pixel, 4096 szín, TFT LCD (1,8")
Játékok	AirShooting, SpaceWar, MyPat
Egyéb tulajdonságok	EMS, GPRS
Elérhetőség	Június elejétől
Ár	bruttó 160 ezer Forint

aláfestést rendelhessük. Nagyon igényesnek találtuk, hogy végre az ébresztés saját dallamokat kapott, így könnyíthetünk a szerkesztők számára különösen nehezen induló reggelek borzalmain. Teszem azt, ha az egyik vidám kis indulóra ébredünk, ez egyből jókedvre deríthet bárkit. Dicséretes az is, hogy a beépített hangszóró minősége kifogástalan: tisztán, erőteljesen, és ami meglepő, hogy a mélyhangokat is valamelyest visszaadva szól. Az elvárásoknak megfelelően a T100 is rendelkezik hangfelismerő funkcióval, ezért a lényegesebb menüpontokat hangvezérléssel is elérhetjük. Természetesen ez igaz az eltárolt nevekre is: ha előre rögzítettük a mintákat, akkor beszéd alapján is kezdeményezhetünk hívásokat. Ami szintén újdonság, hogy a telefon ilyenkor bekéri tőlünk a nevet, és felszólít az ismétlésre, ha a két rögzítés esetleg nem lenne eléggé tiszta, vagy egymáshoz hasonló. Nem kiírja a teendőket, hanem kellemesnek mondható női hangon tájékoztat, amely megoldás ismét mérföldkőnek tekinthető (persze egyelőre csak pár szót hallhatunk). Mivel a hangfelismerés kellően gyors, ezért a használata indokolt lehetne. A feltételes mód abból következik, hogy a funkció – eltérően a jól bevált szokásoktól – nem kapott hotkey-t, azaz csak a menüből érhetjük el. Ennek persze nincs sok értelme, akkor már gyorsabb, ha rögtön az elérni kívánt nevet vagy funkciót keressük meg. Létezik ugyan alternatív megoldás is, amelyet a beállítások között aktiválhatunk. Ilyenkor, ha kinyitjuk a telefont, akkor egyből bekér valamilyen hangmintát, ezt viszont feleslegesnek éreztük. A megoldás nem szükségszerűen rossz, ugyanakkor azt feltételezi, hogy rendszeresen hangutasításokkal vezéreljük a mobilunkat. Talán akadnak majd olyan felhasználók, akiknek ez megfelelő, a többiekre gondolva viszont érdemes lett volna hotkey-t is biztosítani (merthogy nem szerencsés a telefon kinyitása után – még, akkor sem, ha ez mindössze egy gombnyomás – rögtön egy funkció elutasításával kezdenünk). Hasznos lehet viszont, hogy 3x35 mp erejéig bármilyen hangfelvételt eltárolhatunk, majd később ezeket hasonló képességű telefonra tovább is küldhetjük. Az eddig kiválóan vizsgázó telefon a szöveges üzenetek tekintetében kezdett el gyengébben szerepelni, holott egy kis figyelmességgel mindez elkerülhető lett volna.

Bár a beviteli sebesség megfelelőnek számít, a folyamatot mégis lassítja, hogy a space a jobb sarokba került, ahol viszont egy kézzel kissé kényelmetlen elérni. Ráadásul, ha elértük, akkor is kétszer kell lenyomni, mire történik is valami, így már viszont végleg lendületünket veszítjük. További kellemetlenség, hogy az EMS-támogatás ellenére a készülék nem képes összefűzni az üzeneteket, és írás közben a karakterek számáról sem tájékoztat. Azt a megoldást sem találtuk kényelmesnek, hogy az sms-ek egyetlen folderben tárolódnak, bár az időrendi sorrend azért eredményez egyfajta áttekinthetőséget. Pár nap használat során eljutottam oda, hogy az üzenetek írásának sebessége normalizálódott, de a kényelmes szót, például egy 3310 után, azért nem kockáztatnám meg. Kiváló viszont abban az esetben, ha a telefonszámlánkat az üzenetek küldésének csökkentésével szeretnénk mérsékelni:). Nekem úgy tűnt, hogy a T100 kapcsán nem fordítottak elég időt, figyelmet az „üzenetes rész" kidolgozására, aminek az oka az eltérő felhasználói szokásokból is táplálkozhat. A felmérések azt mutatják, hogy míg Európában dúl az sms-láz, addig az USA-ban például nagyon kevesen élnek az üzenetküldés lehetőségével. Koreáról nincsenek hasonló adataink, de az tudható, hogy a Samsung a T100 kialakításakor (is) erőteljesen figyelt a vásárlói visszajelzésekre, többek között ennek is köszönhető a többszólamú hangok minőségének javítása (mind Japánban, mind Koreában a szolgáltatók letöltéseinek jelentős részét a csengőhangok teszik ki). Tehát az eltérő fókusz és a kisebb kézméret például egyfajta magyarázat lehet a fenti gyengeségekre.

A T100-as szoftvere természetesen ezeken felül az összes ismertebb funkciót tartalmazza, mint például a naptár, a biztonsági beállítások, a WAP böngésző stb. Érdekesség, hogy a felhasználói felület színét három predefiniált téma szerint változtathatjuk, illetve hogy a kikapcsolást is külön animáció kíséri a „See You" felirattal karöltve. A menü kellően gyors, továbbá ötletesnek mondható, hogy preview-kat mutat az adott folderen belül található szövegből. Végül szót érdemel még az ugyancsak egyedülállónak minősíthető bundle a tartalék akkumulátorral, az asztali töltővel, a képeket és a zenéket tartalmazó CD-vel, a PC-s adatkábellel és a T100 igényes díszdobozával. A Li-Ion akkumulátor duplázása (bár eltérő teljesítményűek, de így megvan az az előny, hogy a kisebbel mutatósabb) valóságos főnyeremény, de persze azért azt látni kell, hogy ez leginkább a TFT LCD megnőtt fogyasztásának köszönhető. Bizony, ha egy napon keresztül egyfolytában nyüstöltük, akkor másnap már az ébresztést követően egyből az alacsony akkufeszültségre figyelmeztető hangjelzés fogadott.

Konklúzió. Összegzésképpen elmondható, hogy a mobilpiacon jelenleg a SGH T100 a legfejlettebb technológiai implementációkat tartalmazó készülék. Ugyan ezek egyike sem forradalmi újítás, ám a maguk nemében a korábbi lehetőségek látványos csiszolásainak tekinthetők. Pozitívumként értékelhetjük azt is, hogy a hardveres képességeket a szoftver remekül demonstrálja, így a végeredmény már elsőre is lenyűgöző.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

SAMSUNG MAGYARORSZÁG
Tel: 453-1180

GERICOM

m o b i l e   w o r l d

WEBGINE Per4mance

2000MHz

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítménnye 2000MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége.

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **399.900 Ft**

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 12GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **369.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

WEBGINE

GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD **389.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez **239.900 Ft**

OVERDOSE-T

Kimagasló teljesíményű "ALL-In-One" Notebook. A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet. Csatlakoztathatjuk digitális eszközeinket a szuper gyors FireWire használatával, egy hálózat részei lehetünk a 10/100Mbit-es hálózati csatlakozóval, küldhetünk és fogadhatunk faxokat vagy könnyedén bárhol felléphetünk az InterNetre. A gép DVD meghajtót és hordtáskát tartalmaz, így minden készen áll az azonnali munkára vagy szórakozásra. Lehetőség van Combo drive beépítésére, így egy meghajtóval írhatunk CD lemezeket, vagy olvashatunk DVD-ROM lemezeket. A GERICOM természetesen a legjobb áron kínálja mindezt az Ön részére!

- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **279.900 Ft**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

TAVASZI ÁRESŐ!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845BG alaplap, DDR-RAM támogatás
- 6 PCI, 1 CNR, 1 AGP, 4 USB
- Ultra DMA100
- AGP 4x, Socket 478
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 40GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 40GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 128MB DDR RAM

129.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR +TV OUT
- 60GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM

179.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- GeForce2 MX200 32MB VGA
- AGP 4x
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 1000MHz
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

89.900 Ft

- Intel Celeron 1300MHz / 256kB cache
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó

99.900 Ft

BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.999 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

HOMOK A GÉPEZETBEN

Lépcső helyet járda. Tudományos-technológiai rovatunk szerkesztésekor mindig is egyfajta alapszabálynak tekintettem azt, hogy írásaimban a közelebbi és távolabbi múlt által felszínre vetett témákból egyaránt merítsek (ez az én értelmezésemben néhány napot-hetet, ill. néhány hónapot jelöl). Ennek megfelelően – az egyetlen problémakört boncolgató "különkiadásoktól" eltekintve a "Homok a gépezetben" egy számon belül kronológiai értelemben véve egyfajta lépcsőzetes struktúrát mutatott, ahol is az egyes fokokat jelképező cikkek eltérő időpontban született áttörésekről számoltak be. Ebből a szempontból jelen számunk azért tekinthető különlegesnek, mivel nemcsak valamennyi írás, hanem az alapjukul szolgáló valamennyi hír is egy alig néhány hetes időintervallumból, konkrétan áprilisból származik, vagyis rovatunk naprakészsége ezúttal tényleg egyedülállónak mondható. Sajnos azt nem ígérhetem meg, hogy a "Homok a gépezetben" kronológiai szerkezete kapcsán az eddigi "lépcsőről" áttérnék a "járda" modellre, hiszen ehhez nemcsak korlátozott erőforrásaim egy részének felszabadulására volna szükség, hanem méltatlanul feledésre kellene ítélnem néhány, időtlen-idők óta megírásra várakozó, felettébb érdekes témát is. Ez pedig senkinek, még a legfrissebb újdonságok megszállottjainak sem lehet érdeke, tehát legyetek oly kedvesek, és nézzétek el a múlt tudományos-technológiai vívmányait az érdeklődő historikus szemüvegén keresztül szemlélő szerkesztőnek is...

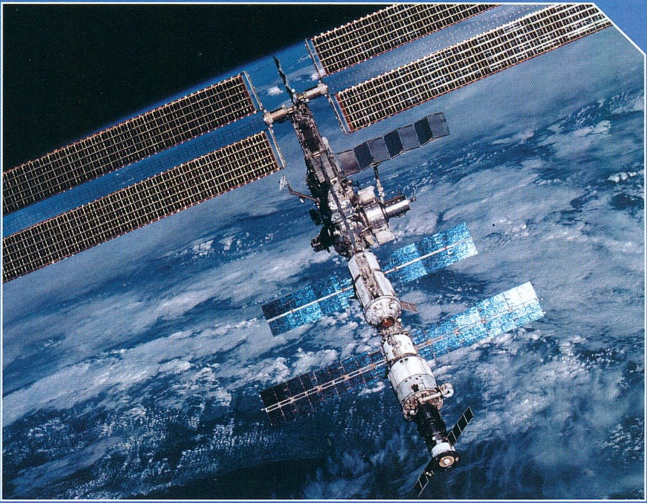
E havi idézetünk: *„Csak a drogdílerek és a szoftvercégek hívják ügyfeleiket „felhasználóknak".*

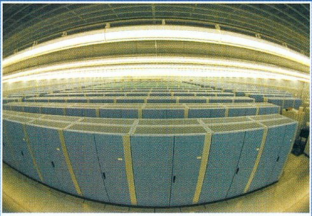
David Pogue, újságíró, New York Times

Earth Simulator – Nem földhözragadt. Rovatunkban mindig is igyekeztünk nyomon követni a szuperkomputer-technológia fejlődését, elég csak az önkonfiguráló számítógépeket bemutató írásainkra (ld. PC Guru 02/02) gondolnunk. Sőt, őszintén bevallom, hogy ifjonti lelkesedésemben a téma kapcsán egyfajta speciális katalógust is összeállítottam, amelyben nemcsak az elkövetkezendő időkben megjelenő szuperkomputerek tervezett üzembe helyezési dátuma és teljesítménye szerepel, hanem azok utóéletének legfontosabb mozzanatai is nyomon követhetők. Nos, a táblázataimban már jó ideje szerepel egy bizonyos "Earth Simulator" elnevezésű tétel, amely egy Japánban építés alatt álló szuperszámítógépet jelöl. A "Földszimulátorral" kapcsolatos bejegyzések amúgy meglehetősen rövidek, ti. a megrendelő japán kormány titkolózása miatt mindössze annyit lehetett róla tudni, hogy a fejlesztésért az innovatív technológiájáról ismert, és a szuperkomputerek piacán önmagának meglehetősen jó hírnevet szerzett NEC felelős, s hogy elkészültekor a "világ legnagyobb teljesítményű számítógépe" címet mondhatja majd magáénak. Mivel ez utóbbi kijelentést számos gyártó marketingeseinek szájából hallottam már elhangzani, kezdetben, ha nem is szkeptikus, de legalábbis várakozó álláspontra helyezkedtem, hiszen a szigetországi szuperkomputernek olyan vetélytársakkal szemben kellett bizonyítania, mint pl. az amerikai kormányzat által pénzelt ASCI (Advanced Strategic Computer Initiative) programban épült, valóban hihetetlen számítási potenciállal rendelkező egységek.

Ezek után azonnal érthetővé válik, hogy mekkora meglepetésként is hatott reám az a hír, miszerint az ez év áprilisára csaknem teljesen elkészült "Earth Simulator" mindenben felnőtt az előzetes várakozásokhoz. Hogy mit is jelent mindez számokban kifejezve? Nos, az NEC üdvöskéjének teljesítménye állítólag nem kevesebb, mint 35 600 gigaflops, vagyis a szóban forgó számítógép harmincötezer milliárd

Mark Shuttleworth (jobbra)

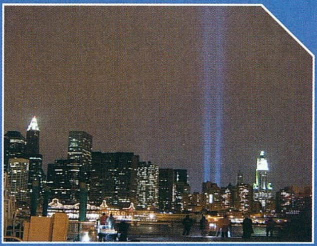



Az Earth Simulator.

matematikai művelet elvégzésére képes másodpercenként! És hogy mindez mire is elég a konkurencia ellenében? A "Földszimulátor" teljesítménye csaknem ötszörösen haladja meg az eddigi világbajnok IBM ASCI White-Pacific által elért 7226 gigaflopsos értéket. A japán szuperkomputer előnye még akkor is közel háromszoros, ha a Nagy Kék rendszerének és a tőle csak hajszálnyira elmaradó, a Pittsburgh-i Szuperszámítógép Központ birtokában lévő, Compaq (ill. most már HP) AlphaServer-alapú megoldás egyesített számítási potenciálját vesszük alapul. Sőt, ha hihetünk a világ szuperkomputereinek rangsorát (ld. www.top500.org) publikáló, a Tennesse-i Egyetemen dolgozó tudós, Jack Dongarra számításainak, az "Earth Simulator" gyorsabb, mint a húsz legnagyobb amerikai rendszer együttvéve...

Bizonyára sokakat érdekel, hogy mi is szükséges egy ekkora teljesítményű szuperszámítógép elkészítéséhez. Nos, a recept rendkívül egyszerű: végy néhány hangzatos kutatási célt, mondjuk az éghajlatváltozás analizálását (beleértve a globális felmelegedés vizsgálatát) és a földrengés-előrejelzést. Nagyon fontos: már a kezdetek kezdetén adj egy hangzatos nevet a tervezett egységnek; lássuk csak... mondjuk Q a Star Trek 2000+ IQ-val rendelkező szuperentitása nyomán? Sajnos ilyen már van, de mondjuk a "Földszimulátor"... igen, ez megfelelőnek tűnik. Nem földhözragadt. Ezek után keress egy nagylelkű szponzort (mondjuk a gyengélkedő gazdaságot nagy összegű állami megrendelésekkel növekedési pályára visszaállítani kívánó japán kormányzat személyében), és sírj ki tőlük legalább 350-400 millió dollárt, amely összeg legyen legalább kétszerese az eddigi legnagyobb ilyen célú megrendelésnek (HP ASCI Q= 200 millió dollár): hiába, nem kispályázunk. Add ezt a pénzt csaknem hiánytalanul a finanszírozó által kiválasztott, a véletlenek különös összjátéka folytán szintén japán elektronikai óriásnak (NEC), aztán a karosszékben hátradőlve kényelmesen szemléld, ahogy annak kifejezetten szuperkomputerekre szakosodott leányvállalata, a HNSX szakemberei megtervezik, majd szervizmérnökeinek százai öszszeállítják a nem kevesebb, mint 5014 processzort tartalmazó rendszert. Ez így még meglehetősen nyers, akárcsak a sushi, tehát szabadidődben fejlesztgess a hardver különleges képességeit kihasználó applikációkat, majd az összes komponenst jól összerázva mindezt öntsd nyakon egy rendes kereskedelmi forgalomban szinte egyáltalán nem fellelhető, pikáns operációs rendszerrel. Voilá, "Earth Simulator", autentikus japán recept alapján.

Csak aztán most nem elsietni a dolgokat, hiszen a tálalás is legalább ennyire fontos! Ne, ne kapkodj, előzőleg gondosan kiválogatott politikusok, újságírók és tudományos kiválóságok körében, a kellő tisztelettel kapcsold be a gépet, majd hunyd le a szemedet: ugye, szinte már látni véled, ahogy a számtalan szervert összekötő különleges interconnecteken át megindulnak a terabájtos adatfolyamok, ahogy a leggyorsabb x86-os processzoroknál közel négyszer nagyobb teljesítményű CPU-k megkezdik munkájukat... Fogadd a gratulációkat egyesegyedül (az évek óta napi 24+ órázó kotnyeles szervizmérnököket mostanra eltávolíttattad). Tessék? Hogy az erőforrás-menedzsment program tanúsága szerint a rendszer csak az elérni kívánt teljesítmény 87 százalékát tudja hozni? Állj gyorsan a monitor elé, és maradj is ott egészen addig, míg a hivatalos avatóünnepség véget nem ér. Fellélegezhetsz, sírhatsz, vagy kereshetsz egyszemélyi felelőst (szervizmérnökök vissza). Azért ne keseredj el túlságosan, hiszen az érdeklődők elvonultával máris itt egy alacsony növésű, lenyalt fekete hajú IT szakember, aki egy udvarias meghajlással párhuzamosan, sikertelenség esetére a fejlesztők kollektív harakirijét kilátásba helyezve biztosít arról, hogy a további optimalizációkkal rövid időn belül elérik a kitűzött 35 600 gigaflopsos teljesítményt (bármit is jelentsen az). Most már végleg megnyugodhatsz, sőt, akár pezsgőt is bonthatsz, és előhívhatod a mostanáig a brutális méretű tárlószekrényekben rejtőzködő lá-



nyokat: amíg az ebben az évben 30 000 gigaflopsról induló HP ASCI-Q valamikor 2004-ben el nem éri maximális, 100 000 gigaflopsos teljesítményét, nincs félnivalód, te vagy a Top 500 új királya, kezdődhet az igazi part.

Ground Zero – "Tribute in Lights". Kevés olyan nemesebb célt tudnék elképzelni a tudomány és a technika számára, mint az emberi élet védelmét, amibe mostanság sajnos a terrorizmus elleni harcot is bele kell érteni. Örvendetes tény, hogy ez a terület máris számos találmánnyal járult hozzá ahhoz, hogy a múlt szeptemberi sajnálatos események soha többé ne történhessenek meg: e heroikus küzdelem több mérföldkövéről (ld. "Bűvös lámpás" – PC Guru 01/02, ill. "Csúcstechnológiával a terrorizmus ellen" – PC Guru 11/01) rovatunkban is hírt adtunk.
Ennél fogva abszolút helyénvalónak tűnt beszámolni arról a különös, "Tribute in Lights" elnevezésű művészi koncepcióról is, amely a lerombolt Világkereskedelmi Központnak és az ott elhunytaknak kíván emléket állítani. Tulajdonképpen semmi másról nincs szó, mint a WTC egykori helyén, az újabban csak Ground Zerónak nevezett területen felállított két, nagyfényerejű reflektorról, a hatás mégis lenyűgöző. Éjszaka szinte úgy tűnik, mintha a megsemmisült tornyok méreteikben azonos, tiszta fényből szőtt másai törnének az ég felé... No, de félre a szavakkal, hiszen mint mindig, egy kép ezúttal is sokkal többet mond el...

Mindenesetre azért, hogy egy kicsit mi is érzékelhessük a Világkereskedelmi Központ lerombolása okozta veszteséget, következzék néhány adat az egykoron igazi "legnek" számító WTC-ről:

- korábban is erősen beépült területről lévén szó, az építési terület előkészítésekor 16 háztömböt kellett lebontani
- a tornyok szerkezetének megerősítéséhez kb. 140 kilométernyi acélkábelt használtak fel
- az épületekbe beépített beton mennyisége elegendő lett volna egy négysávos New York-Washington autópálya megépítéséhez
- a komplexumban több mint 20000 liftajtó volt található
- az épületekben csaknem 20000 kilométernyi elektromos kábelt fektettek le, a legnagyobb fogyasztók a 15 szinten terpeszkedő brókerek voltak
- a komplexum északi tornyába már 2001. szeptember 11-e előtt is csapódott be repülőgép, igaz, akkor csupán egy kisebb egységről volt szó, amely lényegében semmilyen kárt nem okozott az épületben

Az anyagi kár a szinte elképzelhetetlen mértékű pusztítás ellenére persze most is eltörpül a több ezernyi emberi élet elvesztése mellett – R.I.P.

A terroristák természetesen a szeptember 11-i események után jelentős mértékben megszigorított, és immár sok helyütt a csúcstechnológia által is segített reptéri ellenőrzés ellenére sem tettek le a gépeltérítésekről, pusztán módszereik változtak. Mint ahogy azt az amerikai hírügynökségek hírül adták, márciusban újabb támadást kíséreltek meg az USA légi közlekedése ellen, azonban ezúttal a földről, az interneten keresztül! Az amerikai légierő illetékeseinek beszámolója szerint a Wright-Patterson légitámaszpont forgalomirányító komputerét március 22-én nem kevesebb, mint 125 000 (!), egymást villámgyors ütemben követő hackertámadás érte. Nem csoda, ha a rendszerért felelős tiszt, Ed Worley is úgy vélekedett, hogy " jól megtervezett és végrehajtott támadásról volt szó, amely egyike volt a leghevesebbeknek az elmúlt 6 hónapban." Worley és csapata szerencsére kivédte a behatolási kísérleteket: mindez máris előrevetíti annak a sokáig elképzelhetetlennek tartott dolognak a lehetőségét, hogy a XXI. század legnagyobb katonai hőstettei nem a valóságos, hanem a virtuális csatatereken születnek majd... ahol a veszteségek azonban nagyon is reálisak lehetnek.

Turizmus a világűrben II. – Szuborbitalnaja Korporacija, SZ-21, 3 perc. Ma már világosan látszik, alig néhány év, és nyakunkon a tömeges űrturizmus kora. Először is ugyebár itt volt a világ első űrturistája, az amerikai Dennis Tito, aki potom 20 millió dollárért váltotta meg jegyét a nemzetközi összefogással épült Alpha űrállomásra. Aztán jöttek a konkrét tervek a MirCorp által 2004-ben átadandó űrszállodáról (ld. "Dennis Tito nyomdokain" – PC Guru 09/01), most pedig már annak lehettünk tanúi, hogy az oroszok számára egy, a Titóéhoz hasonló nagyságrendű összeget kicsengető újabb milliárdos tapasztalhatta meg hosszú napokra a súlytalanságot. Az illető egyébként Mark Shuttleworth-nek (szó, mi szó, tényleg űrutazás-kompatíbilisságot sugalló neve van:)) hívják, nemzetiségét tekintve délafrikai, vagyonát pedig (ki gondolta volna?) az IT szektorból szerezte. Az alig 28 éves üzletemberrel kapcsolatos további érdekesség, hogy személyében a világ első afrikai űrhajósát tisztelhetjük, és hogy elődje útjától eltérően ezúttal a NASA sem támasztott akadályokat, vagyis Shuttleworth nemcsak szabadon mozoghatott az Alpha fedélzetén, hanem a tudományos kutatásokba is bekapcsolódhatott.

No, de legyen elég ennyi a világ második űrturistájáról, és térjünk rá írásunk másik témájára, vagyis a tömeges űrutazást megvalósítani kívánó újabb tervekre. Akárcsak az űrszálloda esetében, a középpontban ezúttal is az oroszok állnak, konkrétan a Szuborbitalnaja Korporacija elnevezésű cég, amely saját fejlesztésű mini-űrrepülőgéppel kívánja forradalmasítani a két sikeres út ellenére azért még mindig csak gyerekcipőben járó űrturizmust. Az SZ-21 névre hallgató egység fejlesztési munkálatai olyannyira előrehaladott állapotban vannak, hogy már a prototípus is elkészült: a mini-űrrepülőgép első "éles" útja mindazonáltal csak valamikor 2004 táján várható. Az SZ-21 háromszemélyes, teljesen automatikus irányítású egység, amelynek vezérléséhez mindössze vészhelyzetben szükséges emberi beavatkozás. A tervek szerint a mini-űrrepülőgépet egy kifejezetten erre a célra átalakított hordozógép szállítaná fel az így elérhető maximális magasságig, ahonnan az aztán saját rakétameghajtásával "rugaszkodna tovább" (megjegyzendő, hogy hasonló elképzeléssel a NASA is kacérkodik a Space Shuttle indításával kapcsolatos költségek csökkentése végett). A leghihetetlenebb az egészben mégis az, hogy az orosz vállalat állítása szerint egy ilyesfajta űrutazás nem kerülne többe, mint 100 000 dollár! E között az alacsony összeg, és a Tito és a Shuttleworth által kifizetett 20 millió dollár között bizony nagyságrendnyi különbség van, nem is szólva 1 kg hasznos teher földkörüli pályára állításának költségeiről, amelyek a NASA számításai szerint a 20 000 dollárt is meghaladják (ld. "Lifttel a kék egekbe" PC Guru 07/01), itt azonban alig néhány száz dollárra jönnének ki. Az ellentmondás azonban csak látszólagos, ti. mint azt a neve is jelzi, a Szuborbitalnaja Korporacija csalafinta módon csupán ún. szuborbitális pályára állítaná a turistákat szállító egységet, abban a legkisebb magasságban, ahol a súlytalanság már megtapasztalható. Ez pedig mindössze 100 km-t jelent, ami össze sem hasonlítható egy "valódi" űrutazáskor megtett, több ezer kilométeres vertikális távolságokkal. És akkor még nem is szóltunk arról az aprócska tényről, hogy az egész szuborbitális élmény nem tartana tovább 3, azaz három (!) percnél... Az első két űrturista 20 millió dollárjáért nagyjából 10 nap (vagy 14 400 perc) "valódi" földkörüli pályán tartózkodást kapott ellenszolgáltatásként – mindezek figyelembevételével már egészen más ár/teljesítmény arányt kapunk végeredményül.

Joshua
joshua7401@hotmail.com

videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
csakhogy ez az új
változat már igazi
scriptmotor.
augusztus • 1092 Ft
Magyarítsunk alkalmazásokat
teszt:
playstation · playstation 2 · dreamcast
Műszaki Magazin
MM
2000.

Microsoft Encarta Deluxe 2002

A Microsoft által fejlesztett operációs rendszerek, irodai szoftvercsomagok és egyre nagyobb számban özönlő játékprogramok mellett sokan hajlamosak elsiklani ama tény felett, hogy a redmondi cég számos más termékvonallal is rendelkezik. Ezek közül is a legfigyelemreméltóbbak közé tartozik az évről évre megújuló Encarta sorozat: ennek a multimédia-tartalommal is bőségesen ellátott enciklopédiának az evolúcióját immár csaknem fél évtizede kísérem megkülönböztetett figyelemmel.

Lássuk tehát, mit is kínál számunkra a 2002-es kiadás. A teljes telepítés esetén merevlemezünkön nagyjából 1 GB-ot elfoglaló programnak egyaránt létezik CD és DVD-alapú változata. Nekem ezúttal az előbbi, 3 CD-n terpeszkedő verzióhoz volt szerencsém – megjegyzem ez a kb. 1 perccel hosszabb installáción túl semmilyen hátrányt sem jelent az egyetlen DVD-re rápréselt utóbbihoz képest, ti. a szoftver dicséretes módon az eredeti lemezek nélkül is képes futni.

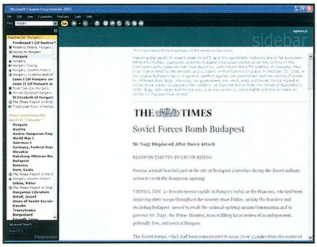
A programot elindítva a korábbi évek Encartáinál már megszokott, bár mint mostanáig minden alkalommal, ezúttal is kisebb változásokon átesett kezdőlap fogad minket. Nem véletlenül írok kezdőlapot, ti. a szoftver felhasználói felülete egy az egyben az Internet Explorerre hajaz, így akinek már valaha is volt dolga a Microsoft böngészőprogramjával (egyáltalán létezik olyan, akinek nem?), az ötpercnyi aktív tapasztalatszerzés után most is nagyszerűen kiigazodik majd. Külön említést érdemel a jól megvalósított keresőfunkció, ahol az internetes portáloknál megszokotthoz hasonlóan nemcsak a tartalom egyszerű, hanem különböző kritériumok alapján történő átvizsgálása is megvalósítható.

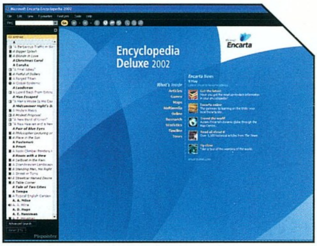
Az intuitív interfész mellett az Encarta tartalomjegyzéke is csak dicsérő jelzőkkel illethető. Az enciklopédiában felvonultatott témakörökön túl létezik egy külön „Encarta News" szekció is, ahol nemcsak a szoftverrel és annak tartalmával kapcsolatos legújabb hírekről értesülhetünk, hanem lehetőségünk nyílik újabb cikkek, multimédia fájlok és a legfrissebb statisztikák letöltésére, sőt az Encarta nagyságrendnyivel több információt tartalmazó online változatainak elérésére is. Ez utóbbi funkció kapcsán némiképp szomorúan voltam kénytelen konstatálni, hogy egyelőre csak egyesült királyságbéli és ausztráliai „különkiadás" létezik, mindazonáltal belátom, hogy vannak bizonyos piaci realitások, amelyek még sokáig lehetetlenné teszik nemcsak a magyar, de még a Kelet Közép-Európa specifikus verzió létrejöttét is. A „Hírek" oszlopban található további három menüpont direkt linket biztosít a tartalomjegyzékből amúgy csak közvetetten elérhető funkcióhoz, név szerint a Dinamikus Földgömbhöz (Travel the World), a Times magazinból vett cikkekhez (Read all about it) és a 3D-s, virtuális kirándulásokhoz (Up close).

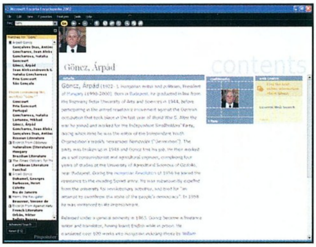
Rátérve az Encarta által felvonultatott egyes fő témakörökre: a legelső választási lehetőségként a „Cikkek" (Articles) menüpont kínálkozik, ahol is a fent említett Times több mint 1500 történelmi tárgyú írásán túl valamennyi, az enciklopédiában szereplő egyéb dokumentációt is elérhetjük. Az évtizedek óta egyenletesen magas minőséget képviselő Times szerzőgárdájának tollából származó művek színvonalra ugyebár nem igazán lehet panasz, az pedig külön üdvözölendő fejlemény, hogy az Encarta szerkesztői a többi cikket is különösképp fejlett kritikai érzékről tanúbizonyságot téve válogatták össze. Az írások betűrend szerinti kilistázásán túl természetesen itt is lehetőségünk nyílik bizonyos kritériumok szerinti csoportosítására, pl. csak egy adott országhoz kapcsolódó cikkek megjelenítésére.

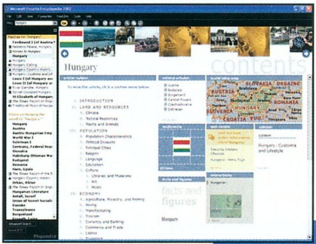
A „Játékok" (Games) már évek óta az Encarta üde színfoltjainak számítanak, és nincs ez másképp a 2002-es kiadás esetében sem. A MindMaze egyfajta kérdezz-felelek típusú játék, amelyet mondjuk a számtalan sikeres teljesítés után és a hosszú ideje változatlan külalak miatt talán már kevésbé találok érdekfeszítőnek, mint valaha, mindazonáltal ez az átlagfelhasználó esetében mit sem befolyásolja a program magas szórakoztató (és nem mellesleg: ismeretanyag-bővítő!) faktorát. Létezik ezen kívül a világ különböző zenei stílusaira, a természeti csodákra, vagy a rovarok anatómiai sajátosságaira koncentráló játék is, engem mégis az a rész győzött meg leginkább, ahol egyes híres műalkotások képeit kell a hozzájuk tartozó történelmi korszakokkal és művészeti stílusokkal társítani (Sculpture Timline) – felettébb kellemes (és korántsem haszontalan) időtöltés.

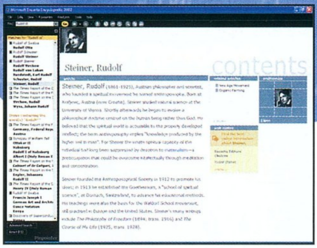
A „Térképek" (Maps) menüpont alól elérhető tartalom alapvetően két csoportra osztható. A Dinamikus Atlasz lényegében megegyezik a fentebb már

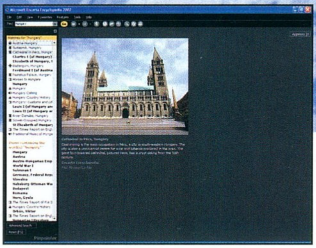






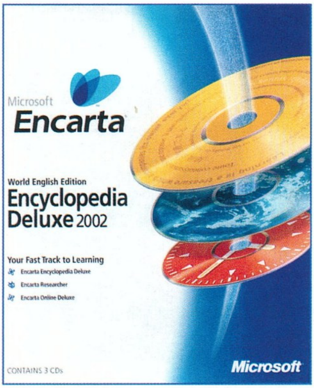






említett virtuális földgömbbel, vagyis egy szabadon forgatható-görgethető, nagyítható-kicsinyíthető térképet vehetünk birtokunkba. Egyébként pontosan ennél a pontnál kell megemlítenem a jelen kiadással kapcsolatos egyetlen komolyabb kifogásomat is, nevezetesen azt, hogy a térképek részletessége egyes korábbi Encarta változatokkal összehasonlítva finoman szólva is hagy némi kívánnivalót maga után. Ez valószínűleg annak tudható be, hogy a sorozaton belül a Microsoft igyekszik két, többé-kevésbé különálló (konkrétan: egy térkép- és egy enciklopédia-centrikus) vonalat is fenntartani, de hát szerény véleményem szerint a jelen Deluxe kiadásnak pontosan e két verzió összefésüléséről kellene szólnia. Nos, ez itt csak részlegesen valósult meg, és a térképcentrikus (Encarta World Map) vonal földrajzi adatbázisának csak a „light" verziója került integrálásra. Kárpótlásképp itt vannak viszont azok a Történelmi Térképek (Historical Maps), amelyek némelyike ráadásul szintén „dinamikus", vagyis a maguk folyamatában mutatja be az eseményeket, pl. Nagy Sándor birodalmának kialakulását, vagy Vasco De Gama utazásait.

A „Multimédia" menüpont tulajdonképpen semmi másra nem szolgál, mint az egyes témakörök kapcsán megjelenő kép- és hanganyag, filmbejátszások és táblázatok közvetlen elérésére. Hasonlóképp, az „Online" és a „Kutatás" (Research) sem tekinthető önálló témakörnek: előbbi lehetőségei lényegében megegyeznek a „Hírek" oszlop kapcsán már bemutatottakéval, utóbbi pedig jóval inkább az Encarta tudásbázisára építő tanulmányok elkészítését megkönnyítő eszközök gyűjteménye.



A „Statisztikák" (Statistics) kétségkívül az enciklopédia egyik legimpresszívebb részét adják. Az „Interaktív Statisztikai Központban" (Statistics Centre Interactivity) az öt fő témakör (népesség, távközlés és közlekedés, gazdaság, környezeti viszonyok, egészségügy és oktatás) számos alcsoportja alapján hasonlíthatjuk össze akár négy ország statisztikai mutatóit. A több különböző forrásból (köztük a CIA World Factbook kiadványából is) merítő „Tények és ábrák" (Facts and Figures) alatt nemcsak a Földünk valamennyi országával kapcsolatos legfontosabb tudnivalók érhetők el, hanem az adott nemzet zászlaja is megtekinthető, sőt (ha nem is a kortól elvárható minőségben) a himnusza is meghallgatható. A „Grafikonok és táblázatok" (Charts and Tables) az Encartában fellelhető valamennyi ilyen típusú anyag alfabetikus listáját jeleníti meg, végezetül a „Városi Éghajlatok – Interaktív" (City Climate Interactivity) révén a világ egy általam ismeretlen szisztéma alapján kiválasztott (Brno és Tucumán van, Budapest nincs) nagyvárosainak klímáját vethetjük össze (külön örömünkre Fahrenheitben kifejezett hőmérsékleti adatokat kapva végeredményül).

Ha lehet, még az előbbi témakörnél is élvezetesebb információvadászatra hívnak minket a „Kronológia" (Timeline) alatti lehetőségek. A teljes „idővonalat" megjelenítve lényegében olyan teljes világtörténeti kronológia tárul a szemünk elé, ahol a képernyőt jobbra-balra görgetve előre, vagy hátra haladhatunk az időben, míg a nagyítás-kicsinyítés révén egyrészt az áttekinthető időszak hosszát, másrészt a feltüntetett események számát is befolyásolhatjuk. Ha tehát pl. minket kizárólag a történelmi események érdekelnek, és szeretnénk a művészetek, a társadalom, a filozófia és a vallás, valamint a tudomány és technológia jelentette „zavaró tényezőket" kiküszöbölni, nincs más dolgunk, mint hogy erre az idővonalra „közelítsünk rá" (vagy esetleg a bonyolultabb utat követve szűrési kritériumokat, ún. filtereket definiáljunk) – felettébb ötletes megoldás! Amúgy ahhoz is itt jött el a megfelelő alkalom, hogy megtegyem az írásaimban már-már megszokottnak mondható önvallomásaim egyikét: mint egykori ókortörténész, hajlamos vagyok minden enciklopédiát arról megítélni, hogy milyen részletességgel foglalkozik az Alexander Kr.e 323-as halálát követő (tény, hogy kis hazánkban rajtam kívül két kezemen megszámolható létszámú embert érdeklő) zűrzavaros hatalmi harcokkal, a diadokhoszok háborúival. Nos, örömmel jelenthetem, hogy az Encarta e téren is jelesre vizsgázott, vagyis nemcsak a „jól ismert" Antigonosz Monophtalmoszról és Démétriosz Poliorkétészről akad bejegyzés, itt kérem még Nagy Sándor méltatlanul elfeledett öreg hadvezérével, Kasszandrosszal és a mindent eldöntő ipszoszi ütközettel is külön (ha még oly rövid is) szócikk foglalkozik!

Különös kedvteléseim felől visszakanyarodva az Encarta által felvonultatott témakörökhöz: az utolsó nagyobb csoportot az „Utazások" (Tours") jelentik. Ezek között egyaránt találhatók két- és háromdimenziósak: előbbiek tulajdonképpen 360 fokot felölelő panorámafotóknak, míg utóbbiak szabadon „bejárható" valódi virtuális helyszínmodelleknek tekinthetők. Míg a fénykép alapú kétdimenziós túrák értelemszerűen a napjainkban is látogatható természeti látványosságokra, városokra és járművekre (köztük a Space Shuttle-lel és a USS Missouri csatahajóval!) koncentrálnak, addig a háromdimenziós barangolások révén olyan, mára jórészt elpusztult építményeket és helyszíneket járhatunk be, mint amilyen pl. II. Ramszesz fáraó emeltette monumentális abu simbeli templom, az egykor volt perzsa birodalomban uralkodó Achaimendia dinasztia fővárosa, Persepolis, vagy akár a Forum Romanum.

Végezetül a témakörök (és a rendelkezésre álló hely) elfogytával ideje megejteni egy rövid értékelést is. Nos, a szoftverrel eltöltött viszonylag hoszszabb idő után csak azt mondhatom, hogy az Encarta 2002 Deluxe mindenben felnő az elődei által felállított, a konkurencia által mostanáig meg sem közelített magas minőségi standardhoz. Kisebb hiányosságoktól eltekintve sikerrel valósítja meg a két, térkép- ill. enciklopédiacentrikus vonal konvergenciáját is a jelen kiadást az emberi tudás csaknem felbecsülhetetlen értékű kincsesházává avatva – őszintén szólva jelenleg nem nagyon tudnék ennél szebb, jobb és hasznosabb multimédiás kiadványt elképzelni.

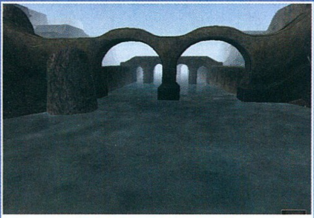
Joshua
joshua7401@hotmail.com

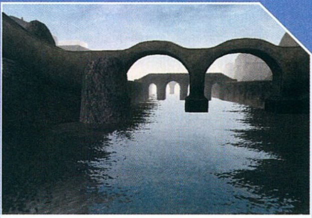
MORROWIND GRAPHICS PERFORMANCE

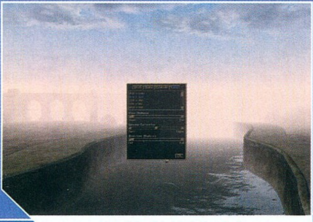
Morrowind&GF3: Love story? Az utóbbi időszakban a technológiai fejlődés olyan szintre jutott, hogy a jelenlegi játékok nagy része képtelen a hardverekben rejlő lehetőségek hatékony kiaknázására. Persze ez a megállapítás csak akkor igaz, ha eltekintünk az átlagosnak minősíthető GeForce2/Duron párostól és GeForce3 /XP/P4 alapokra építkezünk. Lényeges még a 256 MB memória, de ha emellett 1 GHz körüli processzorral és GeForce3 videokártyával rendelkezünk, akkor tulajdonképpen nyeregben érezhetjük magunkat. Szépen fut majd a Wolfenstein, az AVP2 és MOHAA is, 1024x768-ban, 32 bites színmélység és teljes grafikai részletesség mellett. A látvány szép lesz, ugyanakkor gyakorlatilag egy ideje már változatlan, és ezen sokat az sem javít majd, hogy a felbontást némi fps-veszteséggel akár 1600x1200-ig is emelhetjük. Ugyan bekapcsolhatjuk az FSAA-et és az anisotropic filteringet, de ilyenkor már a teljesítmény érezhetően zuhanni fog, és míg az utóbbinak talán értelme is akad, addig az elsimítást viszont feleslegesnek ítélhetjük. Legalább is a jelenlegi módozatait, amelyek 40-50 százalékos erőforrás-elvonás mellett, lényegében csak 640x480-as felbontás mellett használhatók. Némi információval felvértezve viszont értetetlenül nézhetjük a sorra megjelenő Xbox játékokat, amelyekben csillog-villog, tükröződik minden, holott gyakorlatilag hasonló képességű hardver birtokában vagyunk. Persze a nem elhanyagolható különbségekről korábban már a PCG is beszámolt (eltérő buszrendszerek, módosított chip stb.), továbbá azzal is szembesülnünk kell, hogy hiába tűnt az utóbbi időszakban az Nvidia a videokártya-piac abszolút meghatározó szereplőjének, azért egy generációváltáshoz számottevő idő kell. Nem titok, hogy a Doom3-hoz alapnak számít majd a GF3, vagy legalább is az általa támogatott feature-ök kiszolgálásának lehetősége. Addig azonban még jó sokat kell aludnunk, ráadásul azzal a zavaró gondolttal a tudatalattinkban, hogy valahol a GeForce3 Ti200 kártyánk mélyén kihasználatlanul szunynyadnak a pixel shaderek... Ekkor, mintegy mentőövet dobott felénk a Bethesda, akik 3 év fejlesztést követően végül összehozták az Elder Scrolls III-at. Sem a fejlesztő csapat, sem pedig a Morrowind név nem indokolt túlzott várakozásokat, ám ennek ellenére az első betöltést követően mégis nagy kő esett le a szívünkről. Az ok, hogy a játékban az engedélyezhető pixel shaderek olyan vízfelületet eredményeznek, ami végre a PC-s fronton látványos előrelépésnek számít. A döbbenetes látványnak viszont jelentős hardverigény az ára, így arra a kérdésre kerestük a választ, hogy a Morrowindhez milyen ideális konfigurációt ajánlhatnánk.

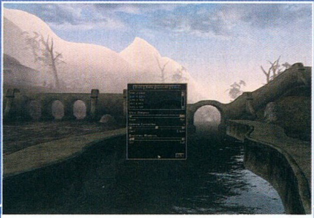
Első lépésben a minimális gépigényez igazodva (mondjuk megduplázva azt, no comment:)) Duron 950 MHz-cel, GF4 MX-szel és 256 MB memóriával próbálkoztunk. Az eredmény lesújtó volt. Ugye hasonlóan az egyelőre legelterjedtebbnek számító GF2 MX és GF2 szériához a GF4 MX sem tartalmazza a pixel shadereket, így a napfénytől csillogó vízről kapásból lemondhattunk. Ez talán akkor még csak-csak működik, ha a játékot így látjuk meg először, de ha mindezzel már az „aktív állapot" után találkozunk, nos akkor a látványt elfogadhatatlannak tartjuk majd. További nehézséget okoz, hogy a szürke víz mellett a városban olyan 9-10 fps-re esik a sebesség, így a játszhatóság eléréséhez a látótávolságot a maximális érték felénél kisebbre érdemes csökkenteni. Ez a víz elvesztését követően újabb csapás, amely már-már a porba sújtja a korábban még hallatlanul lelkes tesztelőket. Végül is kategorikusan nem érdemes kijelenteni, hogy ezen a konfiguráción a játék teljesen élvezhetetlen, de az biztos, hogy a tűrhető fps-ek eléréshez hozott áldozatok grafikai szempontból már jóval szegényesebb és lehatároltabb környezetet eredményeznek. Tanácsos tehát a fejlesztés, amelynek jelen esetünkben a leghatékonyabb módja, ha videokártyánkat GF3-ra vagy ATi Radeon 8500-ra cseréljük. Mindkét kártya tartalmazza a pixel shadereket, és megközelítőleg azonos gyorsaságra képesek. Ez az összeállítás már kiválóan alkalmas, hogy a Morrowindből gyönyörű állóképeket lopjunk:). Persze ez csak akkor igaz, ha teret adunk a valós idejű árnyékoknak, és bekapcsoljuk a maximális látótávolságot. A Real-time shadows még a legkisebb fokozaton is olyan terhelést ró a grafikus rendszerre, hogy a használata semmilyen körülmények között nem ajánlott (különös tekintettel arra, hogy cserébe mindössze pár bután kinéző árnyékot kapunk). Itt is a view distance csökkentésével lehet további fps-eket nyerni, és bár a játék érezhetően jobban fut majd, a városokban ez mindössze 11-12, a települések közötti szegényesebb környezetben pedig 15-20 fps-t eredményez. Nincs mese, cserélnünk kellett a CPU-t is. Megváltunk tehát régi kedvenc Duronunktól és jött az 1,4 GHz-es TB, amely már elégendő számolási kapacitással rendelkezett ahhoz, hogy a Morrowind megfelelő sebességgel fusson, és ne kelljen ezért cserében úton-útfélen kompromisszumokat kötnünk. Így emelkedett az fps a varázslatos 30-as érték közelébe, de érdekesség, hogy mindez szinte függetlenítette magát a felbontások nagyságától, azaz 800x600-ban hasonló értékeket mértünk, mint 1600x1200-ban. „Jó hír" viszont, hogy az igazi nagyágyú, a GF4 bevetésére a program egyáltalán nem reagált, bár az engine részéről ez alapvetően logikátlan reakciónak tűnt. További gyorsulást eredményezett viszont a 1800-as XP bevetése, de még ezzel együtt sem tudtuk a lehetőségeket teljes mértékben kiaknázni. Ideális konfiguráció egyelőre tehát nem létezik:), de GF3 Ti200-on olyan 1,5 GHz körüli processzorral és 256 MB memóriával a Morrowind „pixel shaderes" változata már jól játszhatónak bizonyult.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu


Geforce 2, GeForce 4 MX


GeForce 3 Titanium 200


Legkisebb látótávolság.


Teljes látótávolság.

COOLINK
THE Cooling Engine
A GARANCIA MINŐSÉG
III. GENERÁCIÓ
COOL H2T
• 2*20 lapkás alumínium hűtőborda vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 2 darab 70*70*15mm-es ventilátor, 4200 fordulat/perc
• percnként 2*0,95m³ átforgatott levegő
• zajszint: ventilátoronként 35 dB(A)
• megfelel a CE, UL, TÜV és CSA szabványoknak
• 3 év garancia
3D Xtreme Editor's Choice Award
Egy ventilátor meghibásodása esetén a rendszer továbbra is ellátja az eredeti specifikációkban megjelölt processzorok hűtését.
Bármilyen PPGA/FC-PGA/FC-PGA2 Intel processzorhoz, bármilyen AMD Duronhoz, maximum 1,4GHz-es AMD Athlonhoz (SocketA), maximum AMD Athlon XP 2000+ hűtésére
COOL122+
Socket370/462
CHIP HUNGARY BEST OF 2001
COOL H1T
Socket370/462
COOL U1L2
Socket370/462
COOL U1L+
Socket370/462
COOL U2L
Socket370/462
terminal
COOL402
Socket478
COOLINK
THE Cooling Engine
www.coolink.hu
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!

HAKONE
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
COPY-SHOP T: 350-1472
- színes másolás, nyomtatás
- szakdolgozat kötése
- hozott képekkel falinaptár, póló, puzzle készítése
1138 Bp. Váci út 163.

Másológép, nyomtató
- szerviz, bérbeadás
- festékkazetta töltés
T: 350-1473
1138 Bp. Toborzó udvar 10.
Szerződéses RICOH partner

Jelenszámunk hirdetői:

Acomp 102, 103
Automex .... BIII
Balati Computers 112
Budapestfilm 122
CD Galaxis 21
Ecobit 3
Hakone 112
Hardverem'97 89
Herta .... BII
Kelly-Tech Kft 111
mycom 89, 93
Panasonic 119
Qwerty 112
Samsung .... BIV
Symantec 93
Virusbuster 112
VTCD 113
Win Computer 112

PC Guru 2002/03 LucasArts játék szerencsés nyertesei

Star Wars: Force Commander PC CD-t nyert:
Szalai József - 9063 Nagybajcs

Star Wars: Jedi Knight Dark Forces II PC CD-t nyert:
Bagó Péter - 7626 Pécs

Star Wars: Starfighter PC CD-t nyert:
Rebák Tibor - 4564 Nyírmada

PC Guru 2002/03 MOHAA játék:

MOHAA PC CD-t nyert:
Maksa Ádám - 3200 Gyöngyös
Peregi Zsolt - 5741 Kétegyháza
Tóth Olivér - 1148 Budapest

PixelView
PROLINK
PROGRAPHIC IMAGE SHARPENER
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV-tunerek és videodigitalizálók széles választékban

DV WAVE
Videószerkesztő
DV és D8 kamerákhoz
FireWire (1394) csatoló

GEFORCE 4
Ti4200 - csúcs!
MX440 - a profi!
MX420 - a legjobb ár!

Hordozható USB-s TV-TUNER

Külső egység,
TV/FM,
notebookhoz,
bemutatókhoz

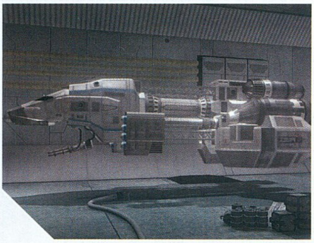
BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.
Portocom Notebook
14.1TFT, Cel 1GHz, 10GB
DVD, fax, ethernet, táska
269.000,- +áfa
OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

CSÍPD EL
az egered,
és tartsd szorosan,
mert
gonosz kis
programok
könnyen kitéphetik
a kezedből...

beszéld meg velünk
382-7000-es telefononszámon,
vagy ha nem hiszed,
nézd meg a saját
szemeddel
www.virusbuster.hu
VirusBuster

minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

3D ROVAT



Így készült: Imperium Galactica III. intró. **Az Imperium Galactica hagyományaihoz hozzátartoznak a kiváló minőségű átvezető animációk, és ezt a harmadik rész esetében is igyekeztünk megtartani. Az idő szűkössége miatt sajnos nem állt módunkban minden fontosabb eseményhez külön mozit készíteni, ezért végül egy nagyobb lélegzetű intró és kétféle befejezés mellett döntöttünk.**

Eszközök. A grafikai munkák Windows 2000 alatt készültek, a géppark nagy részét dual PIII-as, 866-os gépek alkották 512-1024 MB memóriával, és GeForce2, illetve Quadro grafikus kártyákkal. A rendereléshez később további 3 gépet is igénybe vettünk, ezek 1 GHz körüli sebességű Athlonok voltak. Segítségünkre volt még a Vicon8-as motion capture berendezés, és a munka utolsó szakaszában TV-n is rendszeresen ellenőriztük az animációkat.

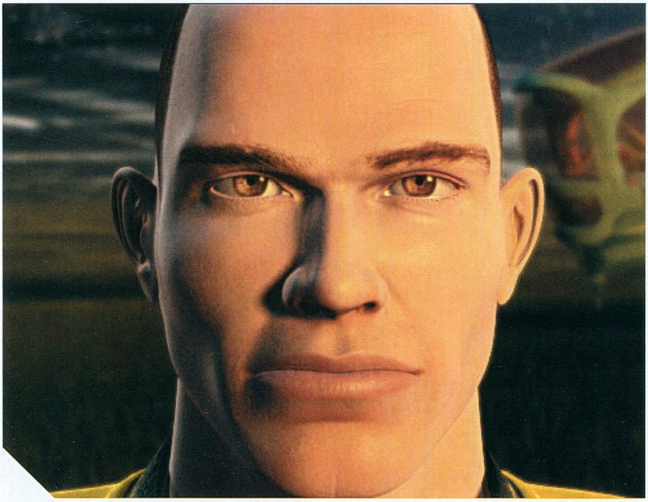
A modellezési munkák nagyjából egyenlő arányban zajlottak 3ds max R4 és Lightwave 7.0 alatt. Az animációk elkészítéséhez a Lightwave-et választottuk részben azért, mert a grafikusok többsége ebben a programban rendelkezett megfelelő gyakorlattal. Nagyon fontos szerepe volt még ebben a döntésben a jó minőségű és rendkívül gyors renderernek, amelynek jellegzetességei egyébként is kedveznek a sci-fi témának. Néhány különlegesebb jelenet viszont teljes egészében Mayában készült, erre a későbbiekben még visszatérek. A munka során nagyon intenzíven támaszkodtunk még a kompozitálásra, ehhez a Digital Fusiont, Combustiont és a Shake-et is igénybe vettük. Általánosságban érvényesült az az elv, hogy az egyes feladatokhoz a leginkább megfelelő szoftvert választottuk.

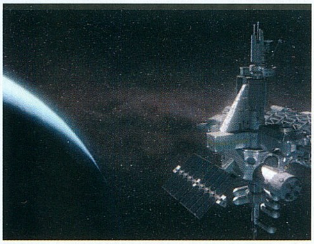
Preprodukció. Az animációk forgatókönyvét a játék vezető tervezője, Nyulászi Zsolt írta. Az intró az emberiség XXI. századi történelmét meséli el elsősorban az űrkutatásra koncentrálva – mindezt a játék főhősének visszaemlékezéseként bemutatva. Így aztán viszonylag nagy mennyiségű helyszínt tartalmaz, általában minden jelenet máshol játszódik.

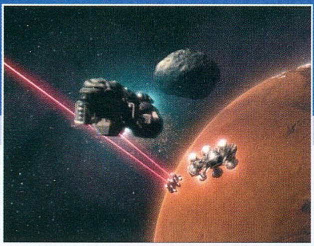
A storyboardok elkészítése után mintegy 80-90 jelenetre bontottuk az animációkat. Itt egy hibát is elkövettünk, ugyanis az idő rövidsége miatt nem dolgoztuk ki egyszerű 3D-s animatikként az egyes shotokat – emiatt aztán alábecsültük a jelenetek hosszúságát. Végül összesen 8 perc körüli mennyiségű animáció készült a játékhoz, és ennek többségét az intró teszi ki.

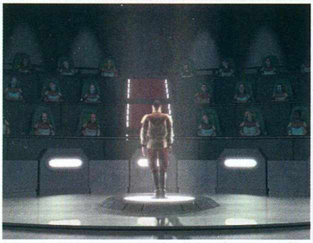
A grafikai tervezés már a storyboardozással párhuzamosan megkezdődött, összesen jó kéttucatnyi különböző jármű és kb. feleennyi helyszín rajzai készültek el. Az animációkban szinte csak földi technológia látható, ennek stílusát pedig elsősorban a funkcionalitás határozta meg. Bizonyos esetekben referenciaképek gyűjtésére is szükség volt, például egyes űrhajók vagy a nyitójelenet galaxisának modellezéséhez. Különleges feladat volt a jövőbeli számítógépek holografikus kijelzőinek megtervezése, és az ehhez szükséges 2D-s animációk elkészítése – a játék interface-ének stílusában. Hasonló kapcsolatot képzett az egyes multicégek és szervezetek logóinak használata is a hajókon és az egyenruhákon.

Modellek. A gyors előkészítés érdekében viszonylag nagy modellezőcsapat dolgozott az animációkon, viszont így a legtöbb grafikus viszonylag kevés objectet készíthetett el. Ennek ellenére sikerült megőrizni az egységes stílust, jórészt az alapos tervezésnek köszönhetően. A legtöbb űrhajó részletességét a geometria tartalmazta, és viszonylag kevés időt tett ki a textúrázás. Így a vadászgépek is 150-200 ezer poligonból állnak, a nagyobb hajók, űrállomások pedig akár 600 ezer poligonnyi, kézzel modellezett csövet, lemezt, radarokat, ablakokat és egyéb részleteket is tartalmazhatnak. Ezeknél a modelleknél érződött igazán a Lightwave rendererjének robusztussága, hiszen a néha milliós poligonszámok ellenére is mindig sikerült egy-egy képkocka kiszámítási idejét 5-10









perc alatt tartani. A hátterek esetében pedig kihasználtuk azt, hogy a legtöbb jelenet csak egyetlen kameraállást tartalmaz, és így a nem látható oldal szinte sosem készült el.

A karaktermodelleknél kettős volt a feladat; egyrészt szükség volt az animációkban szereplőkre, másrészt az NPC-k portréja a játék közbeni kommunikáció során is látszott. Az emberi karakterekhez először egy közepes részletességű, általános fejmodell készült; ebből született aztán az intró összes figurája, beleértve a főhőst is. A közeli felvételek miatt ez az utóbbi modell valamivel részletesebb lett a többinél, és a textúrák felbontása is magasabb volt az átlagosnál. Ötféle ruházat, egyféle kéz és további négy fejmodell készült még az intróhoz, az egyes variációk elkészítését az arányok és a textúrák változtatásával oldottuk meg. Az NPC-k esetében csak a fej és a vállak látszanak a kijelzőn, így sokkal egyszerűbb feladat volt a mintegy 35 féle karakter elkészítése. Az emberek esetében ismét az általános fejmodell volt a kiindulás, a hajviselet és az implantok jórészt opacity mappelt geometriából készültek – a kis felbontás miatt nem volt szükség bonyolult szimulációs megoldásokra. Az idegenekhez külön modellek készültek, az animációs eszköz pedig a Max4, azon belül főleg a morpher modifier volt.

Animáció. A hagyományos animációs munkákat kézzel végeztük, ez többnyire az űrhajók, kamerák és fényforrások mozgatását jelentette. Néhány esetben scriptelésre, illetve animált materialokra is szükség volt; mivel ezek nem tartoznak a Lightwave erősségei közé, ezért az ilyen szempontból különösen összetett jelenetek készültek végül Mayában.

A karakteranimációhoz elsősorban a mocapet használtuk, sajnos ez később a vártnál bonyolultabb megoldásnak bizonyult. Egyrészt a Lightwave nem rendelkezett a megfelelő skinelő eszközökkel, másrészt beleütköztünk a nonlineáris animációs modul, a Motion mixer egy bugjába. Ezt végül a fejlesztők tanácsai nyomán mindig sikerült megkerülni a scene file tartalmának utólagos átszerkesztésével, és sajnos a hibát kijavító 7.5-ös frissítés már csak a munkák befejezésekor érkezett meg. Az arcanimáció morfolással készült, kézi animációval, ruha- és hajszimulációra sajnos nem jutott idő.

Renderelés, utómunka. A már említett Mayás jelenetek és egy Maxes animáció kivételével a rendereléshez a Lightwave-et használtuk. A nagyjából Beta-szabványnak megfelelő, széles-vásznú 720*389-es felbontás ma már általánosan elterjedt a játékokhoz készített animációk terén; ez viszonylag magasnak számít, hiszen nem sokkal marad el pl. a DVD-től.

A materialok az esetek többségében viszonylag egyszerűek voltak, color, bump és specular mapeket, blinn shadereket használt az űrhajóktól a karakterekig szinte minden. Sok esetben használtunk „falloff" vagy „facing ratio" jellegű textúrákat az egyes paramétereken (pl. self-illumination vagy luminosity), így könnyebben lehetett élfényeket létrehozni az egyes tárgyakon és szereplőkön. A tükröződések egy része raytracinget használt, ami a Lightwave rendererének másik nagy erőssége, más része textúrával megoldott „kamu" volt. A bevilágítás szinte mindig spotlámpákra épült, sok kisegítő fényforrással, az esetek túlnyomó többségében shadow mapes árnyékokkal. Global Illuminationt csak egyetlen jelenetben használtunk, az viszont Brazillal készült, de erre is visszatérnék még a későbbiekben. A különböző hátterek, bolygók, csillagködök vegyesen voltak 3D-s tárgyak és állóképek; a csillagos ég minden esetben textúrákkal lett megoldva. A robbanások, volumetrikus- és fényeffektek között szintén felváltva használtunk 3D-s és 2D-s megoldásokat.

Gyakorlatilag az összes jelenet átment valamilyen kompozitáló szoftveren, így a látványvilágot is jórészt az utómunkák során alakítottuk ki. A jelenet főbb részeit általában külön rétegekben számoltattuk le, így egyrészt könnyebben lehetett módosításokat végrehajtani, másrészt pedig minden egyes elemet külön manipulálhattunk. Az egyes effektek (hajtóművek és fényforrások lens flarejei, animált maszkok, volumetrikus fények) és egyes esetekben a materialok komponensei is külön rétegekre kerültek. Majdnem minden renderelt anyagon használtunk szín-, kontraszt- és fényerőkorrekciót, valamint különböző filtereket (nagyon finoman adagolt sharpen, glow, illetve mélységélességhez blur). Néhány esetben a kamera rázását imitáló effekt, az árnyékok és a lens flare is kompozitáló programban készült.

A vágás folyamatosan követte az animációs munkák előrehaladását, több előzetes változat is készült az időzítések kipróbálására (valamint a kiadó tájékoztatására). A zenét külsős munkatársak írták, a hangeffektek keverése a saját stúdiónkban történt; a narrátor szövegének felvételét pedig a kiadó intézte. Az animáció tömörítéséhez szándékaink szerint a DivX codecet fogjuk használni a remek képminőség - file-méret arány miatt, de ez még nem végleges döntés.

A munkák 2001 szeptemberében indultak, csúcsidőben 15-20 ember dolgozott a projekten (ez kb. 1 hónapot jelent). Az animációs csapat összesen 9 főt számlált, ez a gárda végül valamivel több, mint fél évig foglalkozott az IG3-al. Nagyon sok tapasztalatot szereztünk ez alatt az idő alatt, ezek közül is a legfontosabb az volt, hogy néhány becslésünk igen pontatlannak bizonyult.

A következő számban ismét az IG3 intró lesz a téma, néhány konkrét jelenet elkészítésének bemutatására szeretnék sort keríteni a rajtuk dolgozó kollégák segítségével. Noha a játék majd csak az év második felében jelenik meg, az animokkal kapcsolatos kérdésekre (ha tudok) már most is szívesen válaszolok majd.

Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu

HARDVER FÓRUM

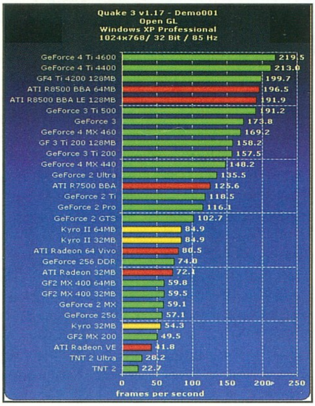
Sziasztok!

A mostani cikkben összehordok majd hetet-havat, jó szokásomhoz híven. Legelőször nézzük át egyszer végre pontosan, hogy néz ki napjainkban a videokártya-kínálat. Tény és való, ember legyen a talpán, aki kiismeri magát ebben az eszement számozásban, komolyan mondom, szinte már lehetetlen rájönni arra, az adott számozás valójában milyen videokártyát is takar. Mennyivel egyszerűbb lenne olyan típusjelzéseket alkalmazni, amelyeket mindenki könnyen megértene, egyszerűen fogalmam sincs, miért kellett ennyire megbonyolítani a dolgot. De ezen már kár bosszankodni, valahogy kezelni kell a helyzetet. Közlök egy táblázatot, amely felsorolja a jelenleg gyártás alatt álló valamennyi videokártyát megnevezés, utolsó hivatalos meghajtó program, grafikus mag/memória órajel, és ramtípus szempontjából. Ez NEM a gyorsasági sorrend, pusztán a gyártmányok felsorolása.

Név	Utolsó hivatalos meghajtó	Órajel	Memória
RIVA TNT2	NVIDIA Reference v28.32	125/150	128Bit SD
RIVA TNT2 Ultra	NVIDIA Reference v28.32	150/183	128Bit SD
GeForce 256	NVIDIA Reference v28.32	125/166	128Bit SD
GeForce 256 DDR	NVIDIA Reference v28.32	125/333	128Bit DDR
GeForce 2 MX 200	NVIDIA Reference v28.32	175/143	64Bit DDR
GeForce 2 MX 400 32MB	NVIDIA Reference v28.32	200/183	128Bit SD
GeForce 2 MX 400 64MB	NVIDIA Reference v28.32	200/166	128Bit SD
GeForce 2 MX	NVIDIA Reference v28.32	175/166	128Bit SD
GeForce 2 GTS	NVIDIA Reference v28.32	200/333	128Bit DDR
GeForce 2 PRO	NVIDIA Reference v28.32	200/400	128Bit DDR
GeForce 2 ULTRA	NVIDIA Reference v28.32	250/460	128Bit DDR
GeForce 2 Ti	NVIDIA Reference v28.32	250/400	128Bit DDR
GeForce 3	NVIDIA Reference v28.32	200/460	128Bit DDR
GeForce 3 Ti 200	NVIDIA Reference v28.32	175/400	128Bit DDR
GeForce 3 Ti 200 128MB	NVIDIA Reference v28.32	175/400	128Bit DDR
GeForce 3 Ti 500	NVIDIA Reference v28.32	240/500	128Bit DDR
GeForce 4 MX 440	NVIDIA Reference v28.32	270/400	128Bit DDR
GeForce 4 MX 460	NVIDIA Reference v28.32	300/550	128Bit DDR
GeForce 4 Ti 4200 128MB	NVIDIA Reference v28.32	250/444	128Bit DDR
GeForce 4 Ti 4400	NVIDIA Reference v28.32	275/550	128Bit DDR
GeForce 4 Ti 4600	NVIDIA Reference v28.32	300/650	128Bit DDR
ATI RADEON VE	ATI v6.13.6043	183/183	64Bit DDR
ATI RADEON DDR 32MB	ATI v6.13.6043	166/166	128Bit DDR
ATI RADEON DDR 64MB	ATI v6.13.6043	183/183	128Bit DDR
ATI R7500 BBA*	ATI v6.13.6043	290/460	128Bit DDR
ATI R8500 LE 128MB BBA*	ATI v6.13.6043	250/500	128Bit DDR
ATI R8500 BBA*	ATI v6.13.6043	275/550	128Bit DDR
PowerVR Kyro 32MB	PowerVR v1.04.14.0028	125/125	128Bit SD
PowerVR Kyro II 32MB	PowerVR v1.04.14.0028	175/175	128Bit SD
PowerVR Kyro II 64MB	PowerVR v1.04.14.0028	175/175	128Bit SD

A jelenleg gyártott videokártyák táblázata. BBA=eredeti Ati gyártmány, Ti=Titanium sorozat

Most pedig nézzük a fenti kártyák gyorsasági sorrendjét a mindenki által elfogadott Quake 3 demoteszt alapján. Ez egyben vásárlási tanács is.



Quake 3 eredmények

Nyilvánvalóan csakis 128 bites memóriabusszal és DDR memóriával szerelt kártyát érdemes venni, a többi felejtős kategória. Ezen belül nagyon bő a választék, mindenki elgondolkozhat – pénztárcája vastagságától függően –, melyiket is szeresse. És még valami. Mindenképpen érdemes ismert gyártó kártyáját megvenni. A garantált minőségen kívül számíthatunk a gyártó szoftvertámogatására, ellentétben a dzsunka-balra rizsliszt kategória valamivel olcsóbb, ámde sok esetben nagyon szívatós termékeivel. A minőség mindig megéri az árát. Az árkülönbségek sem olyan óriásiak, hogy ne érje meg inkább Asus, Leadtek, Gainward, MSI kártya vásárlása a no-name helyett.

A legelső táblázaton nézzük meg a 32, illetve 64 MB-os GeForce 3 MX 400 kártyák memória-órajelei közti különbséget. A 64 MB-os kártyákat láthatóan **LASSABB** memóriával szerelték. A 32 MB-os kártya memória-órajele 188 MHz, ellenben a 64 MB-os csak 166-on megy. Elképzelhető, hogy a lassabb memóriát lehet húzni 188-ig, de ez egyáltalában nem biztos. Jobb inkább a kevesebb, de gyorsabb memória. A kártyát kezünkbe véve magunk is eldönthetjük, mit bír a memória, erre van egy nagyon egyszerű számítási mód. Legyen mondjuk a kártyán 5 ns-os a memória, ez általában jól láthatóan olvasható a memória-chipen, az utolsó egy, vagy két számjegy, valahogy így: Elrontech 22KJ66-**05**, vagy Elrontech 22KJ66-**5**. Ez persze csak példa, de az utolsó számjegy, vagy számjegyek a fontosak. Az 5 esetünkben 5ns-ot jelent. A számítás módja: **1000 : 5 = 200**. Tehát a példában szereplő memória névlegesen 200 MHz-en megy, DDR memória esetében ennek kétszeresén, azaz 400 MHz-en. Összefoglalva: minél alacsonyabb az utolsó két szám értéke, annál gyorsabb a memória.

Tuningról már sokat beszélgettünk, de anti-tuningról még soha. Nem, ne nézzetek hülyének, komolyan létezik anti-tuning is. Napjaink processzorai soha nem látott teljesítménnyel kápráztatnak el bennünket. De ennek a teljesítménynek ára is van. Alapórajelen még csak-csak, de tuningolva melegszenek rendesen. De mi van olyankor, ha valakinek mondjuk nem annyira a teljesítmény, hanem inkább a csendes gép a fontos? Ha nem akar megőrülni a 6000-en pörgő ventilátorok hangjától? Ha nem akar még huszonhat ventilátort építeni a gépébe? Ha nem akar vízhűtéssel bajlódni? Nos, nekik való az anti-tuning.

Ha az ember tud túlhajtani, akkor tud alul is hajtani. Vegyünk egy példát. Legyen az adott processzor egy Tualatin magos 1300-as Celeron. Ez 0,13-as technológiával készül, tápfeszültsége 1,475 V. Alapórajelen, tehát 13 x 100 MHz-en sem melegszik túlzottan, de egy – ha mégoly halk is – WBK 68-as cooler jár neki. Mi történik akkor, ha ezt a procit 13 x 66 = 858 MHz-en hajtjuk? Kapizsgáljátok már?? Nos, ekkor az történik, hogy a proci szinte egyáltalában nem melegszik. Bőven elegendő neki egy WBK 68, ventilátor nélkül. Tudom, nagyon sokat vesztünk ezzel a megoldással, minden sokkal-sokkal lassabb lesz. De szöveget szerkeszteni, netezni több, mint elegendő. Érdemes kísérletezni a nem-Tualatin magos Celeron procikkal is. A lényeg a minél nagyobb hűtőborda.

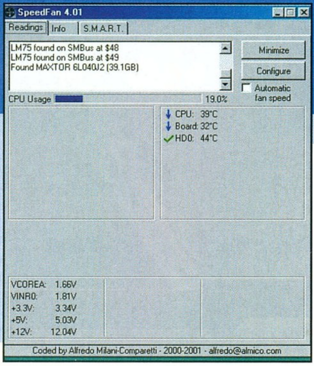
És nem kell aggódni, a procink nem fog megsülni, az Intel proci inkább lefagy, de meg nem sül. Az anti-tuning lényege tehát: minél alacsonyabb feszültség, minél alacsonyabb órajel, és minél nagyobb méretű borda. Tág tere nyílik az egyéni alkotóképességnek is. Ki-be kapcsolható ventilátor, a SoftFSB használata stb. Legelőször üzemeljük be a procit normális körülmények között, névleges órajel, szilikonpaszta. Járjon a ventilátor is. Utána következzen az anti-tuning, még mindig forgó ventilátorral. Innentől döntsük el magunk, hogy lépjünk tovább.

Maradjon a ventilátor, de ki-be kapcsolhatóan – ehhez barkácsolnunk kell –, vagy leszereljük, ezzel javítjuk a borda hőátadását. Mindenképpen érdemes valami jó hőmérséklet-monitorozó programot használni. Hangsúlyozom, jót! Mert bizony sem az Asus Probe, sem a Motherboard Monitor nem jó programok. Konfigurációtól és futtatott programoktól függően rejtélyes hibákat, kék halálokat tudnak okozni.

Mit ajánlok?

Ajánlom a SpeedFan programocskát. Egyszerű, nagyszerű, alig foglal memóriát, és egyes alaplapokban tud ventilátor-fordulatszámot is szabályozni, méri az újabb winchesterek hőmérsékletét is. És nem utolsó sorban nem rezidens, tehát elindítom, hőfokot nézek, kilépek belőle. Ugyanakkor, ha akarom, lerakhatom a traybe is.

Még mielőtt elkezdtek kérésekkel bombázni, hogy küldjem el a SoftFSB-t, meg a SpeedFant, közlöm: az Interneten minden elérhető, van erre egy varázsszó: **www.google.com**. Ha valaki nem tudná, ez egy általános kereső, nincs a világon olyasmi, amit ne lehetne megtalálni vele.

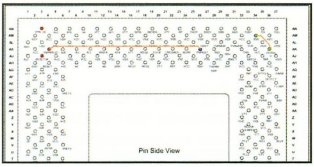


SpeedFan

Olvasgat az ember az Interneten ezt-azt. Többek között megütötte a szememet néhány megrázó vélemény, melyek szerint a nemzetközileg elfogadott, mércéül szolgáló tesztprogramok, mint például a Sisoft Sandra, meg a MadOnion 3Mark sorozata, illetve a PcMark teszt nem érnek egy sapka szamócát se, mert hogy így, meg úgy, nem mérnek pontosan, csalnak, mindig más eredményt hoznak ki, a tesztek erre-meg-arra a processzorra, vagy videovezérlőre vannak kihegyezve. Nos, ezeknek a technokrata fiataloknak fogalmuk sincs arról, hogy azok a cégek, amelyek tesztprogramok írásából és értékesítéséből élnek, nem lehetnek elfogultak semmilyen irányban sem, hiszen ezzel éppen a tesztek használhatóságát kérdőjeleznék meg. És arról sincs fogalmuk, hogyan kell ezeket a teszteket futtatni.

Akkor most legyen világosság. Minden valamirevaló teszt csak akkor ér valamit, ha tiszta gépen fut. Stabil gép, frissen telepített oprendszer, a legújabb driverek, defragmentált winchester, és semmi más. Ezen kívül minden tesztet legalább háromszor le kell futtatni, és innen átlagot számolni. A világon mindenütt így csinálják, kivéve kis hazánkat. Jó, nem muszáj minden alkalommal friss oprendszert telepíteni. Ha mondjuk videodriverek közötti különbséget akarunk mérni, akkor maradéktalanul le kell takarítani az előző meghajtóprogramot.

De könyörgöm, legalább ne fusson semmi más a teszt ideje alatt. Ugye a fiatal versenyző Setit futtat, meg mp3-at tömörít, vagy fut a háttérben a GetRight, emberünk aztán anyázik rendesen, hogy micsoda szemét tesztprogramokat hoznak ki a fejlesztők, mert állandóan mást mér neki. Hát csoda??



CeleronT átalakítása, a proci alulnézetben.

Ami pedig most következik, az bizonyára sok vitára ad majd okot. Amióta megjelentek a Tualatin-magos Celeron procik, és kiderült, hogy kiváló a teljesítményük, azóta mindenki ilyennel szeretné fejleszteni a gépét. Igen ám, de ennek akadályai vannak. Az Intel gyári specifikációi szerint ez a processzor csak a 815-ös chipset újabb változatával, illetve olyan Via chipsettel kompatíbilis, ahol az alaplapgyártó erre külön kitér. Ennek oka az, hogy egyrészt az CeleronT másfajta alaplapi feszültségszabályzó modult, másrészt pedig alacsonyabb szintű logikai kommunikációs feszültséget igényel.

A processzor kizárólag olyan alaplapokban működik megfelelően, amelyeknek leírása külön kitér ennek a processzornak a támogatására. Tehát nem működnek a régebbi, BX-chipsetes, az első kiadású 815-ös chipsetes, és egyes Via chipsetes alaplapokban sem. Én is sokat gondolkoztam a megoldáson, de hamar feladtam, mert nem láttam olyan lehetőséget, amellyel hosszú távon is megbízható működést lehetett volna elérni, éppen a fentebb említett okok miatt. Akik régebb óta olvassák a cikkeimet, azok tudják, hogy egy kis barkácsolástól soha nem riadok vissza. Ha van értelme, akkor megosztom veletek a tapasztalataimat. Nos, a napokban felbukkant az Interneten egy megoldás-féle, amelynek segítségével a régebbi alaplapokban is lehetne használni a CeleronT procikat. Kipróbáltam. A megoldás – ha korrektül működne is – nem lenne egyszerű. A processzor pirossal jelölt három lábát el kell szigetelni, ezek közül az egyiket ráadásul még egy eléggé távol eső lábbal is össze kell kötni, másik két, esetleg három feszültségállító lábát vagy össze kell kötni, vagy nem. Talán már innen is látszik, hogy ezt a megoldást én nem fogom ajánlani senkinek.

Kezdjük a legelső feladattal: a proci 3 lábát el kell szigetelni a foglalattól. A legegyszerűbb megoldás az lenne, ha kitörnénk a felesleges lábakat, de ezzel ugrott a procigarancia. Másik megoldás lenne a procifoglalatból kiforrasztgatni a megfelelő érintkezőket, nos, ez nekem még soha nem sikerült. Próbálkozni lehet azzal, hogy leszedjük a procifoglalat műanyag tetejét, és aprólékos munkával ide-oda hajlítgatással kitörjük a foglalat érintkezőit. Ez se könnyű munka, könnyen átszaladhatunk egy másik érintkezőhöz is.

Talán még a legegyszerűbb megoldás a proci lábaira vékony szigetelőcsövecskét húzni, a foglalat megfelelő lyukait kitágítani annyira, hogy a szigetelőcsővel megvastagított procilábak beférjenek. Ezután következne két, egymástól igen messze található láb összekötése. Lehetne vezető ezüstlakkal csinálni, de lehetne vékony huzal forrasztásával is megoldani. A legnagyobb baj nem itt van. Ha mondjuk valaki egy FCPA-foglalatos – mondjuk Abit BX-133 - alaplapot akarna átalakítani, akkor a procifoglalat körüli munkálatokkal biztosan elveszíti a garanciát, arról nem is beszélve, hogy a siker még így sem biztos. Ha valakinek Slot1-es alaplapja van – mondjuk Abit BH6 – annak először be kell szereznie egy jó minőségű átalakítót, mert a kereskedelemben jelenleg kapható gagyi átalakítókkal nem működik a dolog. Tehát kell egy márkás, mondjuk Abit átalakító, amelyen van feszültségszabályzás, kell egy CeleronT, kell jó sok barkácsolás, és, mint mondtam, a siker egyáltalán nem biztos. Most ne beszéljünk arról, hogy a régebbi alaplapok bioszai ezt a procit nem ismerik, ezen lehet segíteni, de ha a biosz bootkor marhaságokat is ír ki, attól még a proci elballaghat. De bizonyos esetekben azt a bizonyos, két távoli láb közötti átkötést meg kell szüntetni, mert a rendszer instabil. Ha viszont megszüntetjük, a gép el sem indul.

A Tualatin magos procik GTL+ feszültsége 1,25 V, a régebbi, ezt a procit még nem támogató alaplapok 1,5 V-os feszültségével szemben. Kérdés, hosszabb távon hogy viseli ezt el a processzor? Kérdés kérdés hátán. De számoljunk egy kicsit. Veszünk egy procit, meg muszáj venni egy jó átalakítót is, ez összesen legyen bruttó 27 000.-Ft.

Kis balszerencsével elbukhatjuk a proci és az átalakító árát, FCPGA foglalatos alaplap buherálása esetében esetleg az alaplapét is. Ha van mondjuk egy jó BX-es alaplapunk, meg mondjuk egy PIII 800-as procink, akkor ennek a beszámíttatásával és a 27 000.-Ft ráfizetésével hozzájuthatunk például egy Abit ST-6-hoz, meg egy 1 GHz-es CeleronT-hez. És nincs semmi kockázat. Nem akarom senki kedvét elvenni az átalakítástól, és félreértés ne legyen, aki akar, próbálkozzon, de sajnos abszolút üzembiztos, minden alaplapban működő megoldás tudtommal egyelőre nem létezik. Ezért nem ajánlom senkinek ezt az átalakítást, többe kerülhet a leves, mint a hús.

Sikerült rájönnöm egy érdekes hibajelenség megoldására. Az eset a következő: a gép teljesen rendben, processzor hőmérséklete normális, semmi tuning, minden alapon, de az oprendszert – legyen az bármelyik – képtelenség telepíteni. A telepítés elején lefagy, kékhalál stb. A gép alkatrészei kifogástalanok, próbaképpen egyenként cserélve őket a hiba továbbra is megmarad. A tapasztaltabbak tudják, hogy ezt a hibát vagy a memória, vagy a winchester gondja okozza. Bingó! Csakhogy a memória is, meg a winchester is hibátlan. Az ok a következő: bizonyos körülmények között a bioszban engedélyezett winchester-figyelő Smart funkció okozza ezt a hibát. Kapcsoljuk ki, és minden rendbe jön.

Old Man
oldman@axelero.hu

GRAB

Üdv mindenkinek!

Ebben a hónapban néhány fontosabb tippet-trükköt szeretnék megosztani veletek, hogy ne csak a magasröptű elmélkedés síkján okoskodjak itt a Grab rovat hasábjain, mint azt az elmúlt hónapokban – sokatok bánatára – tettem. Egyébként minden egyes hónapban a legnagyobb szenvedést az aktuális téma, vagy témák kiválasztása jelenti. Soha nem tudom, hogy inkább technológiai újítások ismertetésére vágytok, vagy inkább a mindennapi CD-írás során felmerülő kisebb-nagyobb bajaitokra szeretnétek megoldást, gyógyírt lelni. Bízom benne, hogy ha a hozzám érkező levelek alapján határozom meg az aktuális cikk tartalmát, akkor nagy baj nem érhet, de a bizonytalanság, a kétely aljas módon rágja bele magát a cikkíró lelkébe megfosztva őt a nyugodt alkotás felemelő érzésétől. Na, most, hogy végre volt mivel kitöltenem a bevezető sorokat (hogy mit összeszenem nem tudok kínlódni egy cikk elkezdésével!), akár haladhatunk is tovább.

.BIN, .CUE, zűrzavar. Nagyon sokan panaszkodtok, hogy ismerőstől, internetről letöltött image fájlok esetén érthetetlen módon nem egy, hanem két fájlt kaptok kézhez. Egy apró, bár bájtos „.CUE" kiterjesztésű fájlt, és egy nagyobb, többnyire „.BIN" kiterjesztésűt. Mit is kell kezdeni ezekkel a fájlokkal? Semmi esetre sem szabad a kisebbiket letörölni, arra is ugyanúgy szükség van, mint a nagyobbikra. Mindkettő egyaránt fontos! Bár sok helyen lehet olvasni ilyet az interneten, semmi esetre se nevezd át a .BIN fájlt .ISO-ra, ugyanis nem biztos, hogy az image formátuma megfelelő ahhoz, hogy szabvány ISO fájlként felírható legyen. A .BIN és .CUE fájl együttesen szükségeltetnek ahhoz, hogy ki tudd írni őket. A .BIN fájl maga a lemezre kerülő track, vagy trackek teste, a .CUE fájl pedig megmondja az írónak, hogy az egyes trackek a .BIN fájlon belül milyen típusúak, honnan kezdődnek. A .CUE fájl gyakorlatilag a megírt bevezető zónájában található TOC (Table-Of-Content) leképezése, amely elmondja, hogy az adott sessionben, illetve lemezen hány és milyen track található, és melyik honnan kezdődik. Na, ugye előfordulhat, hogy egy .BIN fájlon belül (azaz magán a lemezen) több track is található. Erről a .CUE fájlba belekukkantván magad is meggyőződhetsz, hiszen a .CUE állomány egyszerű szövegfájl, amelyben a .BIN fájl neve (esetleg elérési útvonala) és a lemezre írandó trackek adatai találhatók meg. Mindjárt érhető lesz, miért balgaság ISO-nak átnevezni a .BIN fájlt, és úgy felírni. Ugyanis ha a .CUE fájl szerint több tracket tartalmazó lemezről (image fájlról) van szó, akkor simán átnevezve és egyszerű ISO-ként felírva olyan lemezt kapunk, amelyik minden bizonnyal olvasható lesz, de az eredeti szándékkal ellentétben csak egy track lesz rajta. Ha a .CUE fájl szerint például 1 adat track és további 3 audio sáv van az image fájlban (ez a szokványos Mixed-Mode elrendezés, ami játékok esetében gyakori), akkor ISO-nak átnevezve, és egy ISO-ként (pl. a Creatorral vagy bármilyen más, szabványos ISO-t támogató programmal) felírva a lemezen ott lesznek az adatok, de a zenei sávok elérhetetlenül beleíródnak az adat track végébe! Ilyen módon tehát nem azt a lemezt kapjuk végeredményül, mint amelyikről az image fájl készült! Mit kell tehát tennünk? Olyan CD-író programot kell használunk, amelyik a .CUE fájl figyelembe vételével írja fel a .BIN fájl tartalmát a .CUE fájlban található információk szerint megalkotva a lemez sávjait, az indexpontokat stb. Való igaz, ha a .CUE fájl szerint csak egyetlen adat track található az image fájlon belül, akkor legtöbbször gond nélkül átnevezhető ISO-ra, és felírható szinte minden programmal. De csak abban az esetben, ha az image szabványos MODE1/2048 vagy MODE1/2352 szektorokból épül fel (ez szintén kiderül a .CUE fájlból). Melyik az a program, amelyik támogatja a .CUE és .BIN image fájlt? Alapvetően a CDRWIN, illetve annak DOS-os, parancssori elődje (DAO néven vált közismertté) vezette be ezt a rendkívül ötletes formátumot. Miért tartom ötletesnek? Nos, mint azt sokszor emlegettem, a több tracket tartalmazó lemezeket, de általában minden egyes lemezt (ha csak nem akarjuk multisession módban később folytatni) a legjobb DAO (Disc-At-Once) módban kiírni. A DAO írás jobb minőséget, jobb kompatibilitást ad. Arról nem is beszélve, hogy zenei lemezek esetén a legtöbb író esetén csak és kizárólag a DAO írási mód ad lehetőséget a számok (trackek) közötti indexek és gapek tetszőleges variálására, illetve elhagyására. A DAO írás úgy zajlik, hogy a program elküldi a CD-író felé a felírandó összes track adatát, egy úgynevezett CUESHEET adatsort, amely tekinthető a .CUE fájl egyfajta kódolt változatának is. A CD-író a CUESHEET adatsor alapján felírja a bevezető zónát (Lead-In), benne a TOC (Table-Of-Content) mezővel, amely a lemezre kerülő trackek adatait tartalmazza. Ha a bevezető zóna elkészült, akkor az írás a lézer kikapcsolása nélkül folytatódik, a program ilyenkor a .BIN fájl tartalmát küldi megszakítás nélkül az író felé, majd az utolsó logikai szektorok felírása után az író elkészíti a kivezető zónát (Lead-Out), és a lemez gyakorlatilag elkészült. A .CUE és .BIN tehát a lehető legpraktikusabb image megoldás, ha jó minőségű DAO írásban gondolkozunk. A CDRWIN saját image formátumáról van tehát szó, így értelemszerűen a CDRWIN a legjobb választás az ilyen fájlok felírására. Ha mégsincs kedvünk a CDRWIN-hez (a demó csak 1x-esen ír, a hivatalos meg drága a pénztárcánknak), akkor a FireBurner, vagy – kapaszkodjatok meg – a Nero is megfelel. A FireBurner olcsó, de demó változatban is kényelmesen használható, ám kissé fapados szoftver. A Nerót azt hiszem, nem kell bemutatnom. Újabb változataiban, ha a File→Burn Image menüpontot választod egy meglévő image fájl kiírásához, a szabványos .ISO és saját .NRG fájljain kívül felajánlja a .CUE fájlok megnyitását is! A korábbi változatokban a .CUE fájlok értelmezésével volt egy-két apróbb gond (sok tracket tartalmazó lemezek esetén a program hajlamos volt rosszul kiszámolni és felírni néhány sáv kezdőpontját), de a legújabb Nero – amennyire ki tudtam próbálni – már tökéletesen kezeli a .CUE .BIN fájlokat. Van egy harmadik, elegánsabb megoldás is, erre még alább visszatérünk.

Nem találja a .BIN fájlt! Sokan panaszkodtok, hogy a CDRWIN programmal ugyan megnyitjátok a .CUE állományt, de a program nem találja .BIN fájlt, és hibát jelez. Ilyenkor többnyire az a baj, hogy a .CUE fájlon belül a .BIN-re mutató elérési útvonal nem korrekt. Teendő: sima notepad (vagy jegyzettömb) programmal meg kell nyitni a .CUE fájlt, és a szövegen belül a .BIN fájl elérési útvonalát egyszerűen ki kell törölni (csak a fájl neve maradjon), mert ha egy könyvtárban vannak (a .CUE mellett), akkor az elérési útvonal nem szükséges.

Mekkora lehet egy .BIN? Nem kell megijedni az image fájl méretétől! Látszólag jóval nagyobb is lehet, mint 700 MB, mégis rá fog férni egy lemezre. Hogyan lehetséges ez? Mert a .BIN fájl a legtöbb esetben nem csak a sima felhaszná-

lói adatokat tartalmazza (2048 bájt/szektor), hanem akár egész RAW szektorokat is, hibajavító mezőkkel és fejlécekkel együtt (2352 bájt/szektor). A lemezek kapacitása ellenben a normál felhasználói adatok alapján adatik meg, ebből következik a kavarodás. Egy 333000 szektort tartalmazó image fájl RAW módban lett grabbelve (2352 bájt/szektor) mintegy 746 MB-os lesz, de ez az image fájl simán felírható egy 650 MB kapacitású lemezre, mert a 2352 bájtos szektorok mindegyikében csak 2048 bájt a hasznos adat. Ha tehát kétségeid vannak, hogy egy adott image fájl felfér-e egy lemezre, ne az legyen a mérvadó, hogy mekkora az image mérete a merevlemezen, sokkal érdekesebb, hogy hány szektorból áll, tehát a hagyományos értelemben véve mennyi időt (perc:másodperc:szektor) foglal majd el a lemezen. Ezt egyébként a CDRWIN és a Nero is kiírja, amikor a .CUE fájlt felírás előtt betöltöd.

A CDRWIN nem támogatja az írómat! Kellemetlen. Sajnos az újabb CD-írók támogatása egyre silányabb a Goldenhawk-féle CDRWIN programban. Azonban van megoldás, és ez egyben univerzális megoldás az egész .CUE és .BIN fájlok körüli mizériára. Nem tudom, ismeritek a Daemon Tools nevű programot. Ez egy fantasztikusan jól sikerült CD-emulátor. A legtöbb ismert CD-író program image formátumát ismeri, és ezekből olyan szinten képes virtuális meghajtót emulálni, hogy sem a (virtuális) lemezről futó program, sem az operációs rendszer nem veszi észre, hogy nem valódi meghajtóról és CD-lemezről van szó. Még a leggyakrabban használatos másolásvédelmi eljárásokat is képes emulálni, azaz a levédett program számára úgy tűnik, mintha eredeti (különleges, digitális „vízjellel" ellátott) korong lenne az olvasóban. Számunkra azonban ez utóbbi nem fontos, inkább az a lényeg, hogy a Daemon Tools alapból ismeri a CDRWIN image formátumát is. Ha a .BIN .CUE image fájlunkat tehát felmountoljuk a rendszerben, mint virtuális meghajtót, akkor máris úgy tűnik, mintha a CD-ROM olvasónkba behelyeztük volna a kiírandó lemez pontos másolatát. Innentől kezdve bármilyen olyan programmal, amelyik jó minőségű, pontos CD-másolásra képes (és a CDRWIN-nel ellentétben támogatja a CD-írónkat), a virtuális meghajtót forrásként használva egy szép kis másolatot készíthetünk – azaz pont ugyanazt a lemezt kapjuk a végén, mintha a .CUE és .BIN fájlt írtuk volna ki egy megfelelő CD-író alkalmazással. Talán bonyolultnak tűnik első olvasásra, de én így használom, és nagyon kényelmes. Tehát a felírandó .CUE .BIN image fájlt betöltöm a Daemon Tools virtuális CD-ROM meghajtójába, és a Padus DiscJuggler programmal készítek közvetlen másolatot róla (a DiscJuggler támogatja szinte az összes újabb CD-írót is!). Ez az a bizonyos harmadik, univerzális megoldás a CDRWIN image fájljainak korrekt kezelésére abban az esetben, ha ki akarjuk kerülni a CDRWIN vagy a FireBurner használatát. Remélem, segítettem.

Megjelent a DiscJuggler 4. Fontos hír, hogy végre megjelent a Padus DiscJuggler 4-es változata, amely a DVD-írás támogatásán kívül a vállalati, irodai archiválást az úgynevezett DiscJuggler.NET architektúrával segíti. A hálózatban megosztható CD/DVD-írásról van szó, amely költségkímélő módszerrel egy teljes helyi hálózat számára teszi elérhetővé a kijelölt munkaállomáson, vagy CD-szerveren megtalálható optikai adattároló egységet. A 4-es DiscJuggler kezelőfelülete kismértékben módosult, komolyabb változások inkább a program belső felépítésében történtek. A továbbfejlesztett ISO-mastering és az – egyelőre – alapszintű DVD-támogatás mind azt sugallják, hogy a DiscJuggler 4 tovább növeli a Padus eddig kiharcolt előkelő helyét a CD/DVD-író alkalmazások színes piacán. Érdemes letölteni a demót, mert nagyon korrekt

Ennyi fért a rovatba mára, sziasztok!

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

Gyűjtsd össze (6) barátodat és (2) csomag Panasonic Power Max 3 elem feliratát, hogy nekivághassatok a küzdelemnek! Ha a kivágott feliratokat visszaküldöd az alábbi címre, és megnyered a Panasonic játékának fődíját, barátaiddal **ausztriai raftingtúrán*** küzdhettek az **elem**ekkel.

*a részvétel feltétele: biztos úszástudás, 16 év feletti életkor

A sorsoláson (1) db Panasonic **mini-hifi** rendszert,

(3) db hordozható **MP3 kompatibilis CD játszót**, valamint

(3) db **sétamagnót** is nyerhetsz.

A nyereményjátékban a Panasonic Magyarország Kft. és a Nexus Reklámügynökség dolgozói nem vehetnek részt. A nyerteseket levélben értesítjük.

Sorsolás időpontja: 2002. július 22., 10 óra • **Sorsolás helyszíne:** Bp., 1117 Neumann J. u. 1. • **Beküldési határidő:** 2002. július 15. • **Cím:** 1386 Budapest, Pf. 906 • A borítékra írjátok rá: **Küzdj az elemekkel!**

www.panasonic.hu

Panasonic

Csóközön. Úgy döntöttem, hogy a tavaszi szokásokat átvéve nagytakarítást meg lomtalanítást tartok a levrov háza táján. Talán éppen itt is van az ideje, levélhegyek vannak felhalmozódva és elraktározva (természetesen már megválaszolva, továbbküldve az illetékeseknek, ilyesmi...) a szerkesztőségben, mozdulni sem lehet tőlük, no meg a winchesterkapacitásom jelentős része is ímélek tárolására van fordítva. Szóval – gondoltam - nem jó ez így, legyen rend és tisztaság az említett helyeken éppúgy, mint itt a levrovban. Most ünnepélyes keretek között megsemmisítem azokat, amelyikek nem kellenek, itt meg hagyok (majdnem) két oldal üres helyet mintegy szimbolizálva a megtisztulást. Továbbá ezzel úgy gondolom, elősegítem, hogy ne csak bambán olvassatok, hanem kiéljétek kreatív hajlamaitokat, és rajzoljatok, netán megírjátok magatoknak a saját levrovotokat. Legyetek jók, hízzatok szép kövérre, pusszantás. Brazil.

(...Az idő telik...Nem túl sok...)
:-·· - Brazil fejére kopp. - Lily··-:

Nnnnna, akkor ez mégsem lesz így jó. Mindenféle jelekből arra következtetek (kicsit szédelgek még, szerencsére lassan múlik), hogy a többség a szerkesztőségben mindenképpen régi stílusú levrovot akar. Hát jó. A papírleveleket ugyan már nem lehet megmenteni legnagyobb sajnálatomra, az íméleket azonban nem sikerült idejekorán likvidálnom teljes sikerrel, így aztán kénytelenek lesztek rajzolás helyett beérni velem, hacsak nem a sokbetűslevrovos hátteret választjátok alapnak kompozíciótokhoz. Csak ne fájna annyira a fejem. Legközelebbi takarításkor bukósisakot fogok felvenni, hát ez itt kész életveszély, komolyan.

Bögre, báz... Hy, sörivók királya!!! Szeretném megérdeklődni, hogy azok a híres bögrék mikor érkeznek meg! Ha adsz rá választ, kapsz sört, ha nem, az se baj, akkor kapsz alkoholmenteset. u.i.: Te a korr. és a törd. nélkül szerintem olyan lennél, mint Mr. Bean a macija nélkül. Úgyhogy egy rossz szód se legyen rájuk, mert még alkoholmentes sört se kapsz. (ez nem szidás). A LEVROV a legkirályabb.

(Herold Gergő)

Idefigyeljetek kis tubicáim. Még egyszer, mert látom, többen vagy nem fogtátok az adást, vagy kihagy az emlékezetetek. NEM én vagyok a bögreelosztó központ führere, de még csak közöm sincsen hozzá, semmi. Komolyan, istenuccse. :-··OMG már megint... összetöröm azt a Shrek DVD-t előbb vagy utóbb. Lassan kezdem azt hinni, a kedvesem egy ogre... Lily··-: (Ha kinyitnád a szemed, látnád is... - a korr.) ***(Én már regóta mondom, hogy nem egy matyóhímzés az ipse - a törd.)***
A pcguru@vogel.hu vagy a timi@vogel.hu címre méltóztassatok mélezni, vagy a szerk telefonszámán (nemtomfejből, az impresszumban a lap végén olvasható) érdeklődni. :-··350-8179 Lily··-:
Nem tudom, ki miért nem kapta még meg, de nem is én vagyok az, aki tud nektek segíteni. Tudom, hogy állati jó velem levelezni, de higgyétek el, a Timivel is van olyan jó, sőt a telefonban szórakoztatóbb is, mint én, szóval engem békén hagyni ezzel, őt meg nyugodtan keressétek csak.

PGO. Helló braz! Nekem nem esett le a gambám az új webloldaltól! Nemtom, mit esznek a többiek rajta. Persze azzé nem ocsmány, egészen tűrhető. üdv:

Bolu (Bolvári Balázs)

Én sem értem, miért örülnek a napi friss híreknek, meg a feltöltés alatt álló, de még korántsem teljes cikkbázisnak. Azt meg már végképp felfogni sem tudom, hogy egy félkész fórumon miért van olyan sok hozzászólás.

Szeret. Szeva Braz! Tudatom veled, hogy nagyon szeretlek! Persze nem úgy, mer akkor túlzottan elszállnál magadtól. Úgy inkább a PC Guru főnökasszonyát szeretném (nem a Korr.-t), de mivel téged szeretlek, ezért nem szeretem úgy, mer akkor te nem szeretnél. Csak ennyit akartam. Ja, meg az előző számban írtad, hogy sokáig el bírod viselni, ha az újságot meg téged dicsőítenek, ezért kedveskedek neked (mert szeretlek:). Szóval az újság szuper, állatira, baromira, ultra cool, meg szép, meg nagyon király, és még ződ is (a májusi)! A levrovon meg egyre inkább látszik a színvonalrontó tehetséged, és az is nagyon állat, habár a színekből egyre több van, de legalább a vonalt rontod! És ha beraksz, még jobban foglak szeretni téged is, meg az egész szerkesztőséget (ha te nem szeretnéd, akkor a törd.-öt meg a Korr.-t nem).

Wraith

Nem szeret. Brazil! Anyád néger, azért vagy te is ilyen sötét!!! Na csá! Megyek

(Laczkó Tamás)

Nem, ennek ehhez semmi köze. Anyukám történetesen fehér színű, nem mintha ennek bármihez is lenne köze. Látod, te is meglehetősen egyszerű lélek vagy, függetlenül attól, hogy anyud hogyan néz ki.

Intelem. „Én vagyok a Kaporszakállú Atyaúristen." És ha nem fejezed be az alkoholizálást, halálnak halálával halsz meg... Jó? Ha nem, akkor is, úgyhogy mindegy (az idézet a Robotváros 4. részéből való). Kapcsolat vége...

(Vincze Zoltán)

(Médium vagy, netán postás? Braz)
Rá vagyok ám készülve erre a halálnak halálával dologra. Pedig nem is alkoholizálok, komolyan. Sőt, már majdnem absztinens vagyok, és ezt megbízható tanúkkal tudom alátámasztani. De ahogy nézem, éppen tényleg tök mindegy, mit csinálnék, látom, a végső elszámolás mindenki felé teljesen igazságos módon ugyanaz. Azért arra felhívnám a figyelmet, hogy nem kellene elkapkodni ezt a velem való találkozást odafent, nem nagyon lehet velem jól járni ugyanis. Sokat eszek és beszélek, tetejében mindig igazam van, aztán meg horkolok is nagyon, utánam a vécébe sem érdemes túl hamar bemenni, szóval Kaporszakállú bácsi jól gondoljad meg ezt, nem vár rád szép világ, ha odamegyek... :) Bár izé, na, van megoldás. Ugyan mindenképpen azt érdemelném, hogy a Mennyországba kerüljek, de nem lehetne mégis inkább a pokol? Rosszabb kicsit a klíma azt mondják, de ott mégiscsak több az ismerős, meg két főre biztos nincs a Mennyekben sem külön étlapválaszték, szóval lehet, hogy mégsem költözném majd a végén hozzád, jó?

Újságár, amely nem is magas, hála az Eurónak. Szevasztok! Az újság KIRÁLY stb... Figyuzzatok, utána számoltam annak, hogy mennyibe fog kerülni a PC Guru, ha ránk szakad az Európai Unió. Most speciel: 2002.05.08. 13:56:45 1646Ft: 250Ft=6,55 Euro (fölfele kerekítve). Így nézve nem is olyan EGETRENGETŐ az ára. Ugye? (Korr! Megint ügyeltem a helyesírásra.) *(Nem sikerült – a korr.)* Tisztelettel:

XerXei (Kovács Péter)

Tényleg, teljesen jól hangzik. Persze mire véletlenül oda kerülnénk, hogy ránk szakad a nagy boldogság, és mi is eurót fogunk a jó kis forintunk helyett használni, egyáltalán nem biztos, hogy ugyanannyiba fogunk kerülni, mint most. No, de a képlet szempontjából ez szinte lényegtelen is. A baj csak az, hogy azt mondják, hogy a fizetéseket nem úgy az egyben fogják euróra konvertálni, hanem szintén osztják 250-nel, pontosabban az akkori értékkel. De ha ezek alapján is jónak tartod az árat, akkor... :-··számol, gondolkodik, számol, ilyesmik··-:... szóval akkor kétségtelen tény, hogy a mai viszonyok között sem tekinthető túl vészesnek az újság ára, ugye? :) Hm, afene, ehhez is értek. Néha megijedek magamtól, higgyétek el, nem olyan könnyű ám zseninek lenni.

Korr. szeretése. Szeva Brazil koma! Lenne egy pár észrevételem! Miért kell állandóan szegény korr-t cseszegetni!? Tudjuk, hogy nem tehet róla, hogy ilyen, de akkor is! Mindenki ellene van! Ez nem jó így! Mi ez a széthúzás? Ha? Fogjunk össze a gonosz hatalmak ellen korr, mert uralkodni fognak rajtunk! Hívjuk segítségül Bob Marley szellemét, hogy összefogva le tudjuk győzni a gonosz erőket (ld.: törd+Brazil kóma). Mert Bob Marley 1 személyben isten és próféta! Lehet, hogy ez most hülyeségnek látszik, de ez az igazság! Na, Braz koma, ugye ezt most nem olvastad el! No, ennyit akartam! Na csövi:

dj Duck alias Kovács Krisztián

Ugyan már, senki sem cseszegeti itt ezt az istenadta jó embert. Én például nagyon szeretem. Annak ellenére, hogy néha nagyon nehéz a felfogása (He? – a korr.) **és kocsmába se jár, valamint megmásíthatatlan rögeszméi vannak bizonyos dolgokról és kocsmába se jár, no meg rengeteg hibát hagy a korrektúrázásban** (Hát igen, úgy 100-ból 1 mindig bent marad... A levrovban átlag 3... - a korr.) **és kocsmába sem jár, én isten bizony szeretem. Sőt, hogy ennek jelét is adjam, ezentúl hajlandó vagyok akár Korr Marley-nak hívni ezzel is jelezve, hogy istennek, de legalábbis prófétának tekintem őt. Korr, leborulok lábad elé, port hintek a fejemre, és megtépem a ruhámat, bocsásd meg minden bűnömet, a mindennapi sörömet add meg nekem ma, ámen, és ne verj fejbe, mert ma ezt már nem szeretném többet, meginámen. :)** ***(No comment - a törd.)***

Játékokról (is). Hella Brazil. Olvasván a levrovban adott „nyilatkozatodat" teljesen egyet értek veled, kis eltéréssel. Szerintem a kiadók teljesen tönkreteszik a játékpiacot: rakás pénzt elkérnek termékeikért, amiből a fejlesztők alig kapnak valamit. Övék minden. Minél nagyobb a játék reklámja és az arra költött pénz, annál jobb a játék maga is - gondolják ezek a balfas*ok. Mi meg hülyék megvesszük, és mondjuk a havernak, hogy nekem megvan az XY, aminek 150 oldalas reklámja van minden újságban... Szerintem a kiadók olyanok, mint a modem: fejlődési zsákutca, 56k-nál többet úgysem tudunk elérni. Ezért a legjobbnak a netről való letöltést tartom. Itt nincs kiadó, nem kell neki pénz, így a fejlesztő is keres, és olyan játékot csinál, amilyet akar, mivel nem pofáznak bele.

Ez a dolog szerintem nem egyértelműen a kiadók nyakába varrható teljesen, habár az kétségtelen tény, hogy a minél előbbi megjelenés és piacra dobás elsősorban az ő nyomásukra szokott bekövetkezni. Ezért van az, hogy nagyon sok esetben úgy tekinthetjük magunkat, mint bétateszter, szerencsés esetben a visszajelzések alapján hamarosan megjelenik az 1.01, 1.1, 1.x verzió, amelyiknek pont olyannak kellett volna lennie, mint az első kiadásnak. A szoftver, de akár a hanganyag kiadások jelenlegi módja lassacskán valóban korszerűtlennek mondható, ám nyilván az általad említett direkt letöltés nem fog egyhamar elterjedni, és ennek számos oka van, ebből csak kettő példaképpen. 1. A nagy kiadók minden eszközzel (így-úgy fabrikált jogi eszközökkel is!!!) (Hihi, és nekem vannak rögeszméim:)) – a korr.) **igyekeznek megakadályozni a direkt értékesítést. A programozók/zenészek/stb. elvesznek a szerzői jogi dzsungelben, mely dzsungelnek az ösvényeit nem is tudják kitapogatni, hiszen azok a nagy kiadók igényeihez mérten vannak törvénybe foglalva. Ez igen érdekes kérdés, el lehet gondolkozni ennek a létjogosultságán és etikai vonatkozásain. Sajnos egyre közelebb kerülünk ahhoz a világhoz, melyben a multicégek határozzák meg mindennapi életünket, a törvényeik az ő érdekeiket védik (ez már ma is leginkább így van), és ezzel csak egyetérteni szabad, különben jön az agymosás.** (Te Brazil, nem olvastál túl sok negatív utópiát a közelmúltban? – a korr.) **2. A kis kiadóknak, fejlesztőknek a legtöbb esetben egészen egyszerűen nincs pénze eltartani magukat, ameddig a műveikből nyereséget tudnak realizálni, már ha tudnak egyáltalán. Ezért aztán kénytelenek megalkudni, és elfogadni a kedvezőtlenebb feltételeket is, még így is jobban járnak.**
Ettől függetlenül én igenis hiszek egy hasonló jellegű módszerben, mint amit írtál, mint ahogy hiszek a szabadszoftverben és a nyílt forráskódban, jóllehet ezekről a „komoly" cégek nem szívesen beszélnek, sőt, ha lehetne, keresztes hadjáratot indítanának felszámolásukra. (De nem lehet az állítólag általuk kreált törvények miatt. - a korr) Minthogy azonban jól láthatóan ezek az irányzatok egyre erősebbek, ezért ezeket a multik kénytelenek eltűrni. Ha kicsit optimistán tekintek a jövőbe, akkor feltételezem, hogy az ilyen jellegű kezdeményezések az élet más területein is megerősödnek, és nem feltétlenül következik be az, hogy nem leszünk mások, mint kis birkák, akiket a nagyok és okosok és erősek szépen terelgetnek, nyírnak, vagy levágnak, ha éppen kell. Ezt a néhány mondatot vehetitek akár gondolatébresztőnek is...
Más. Én nem igazán értem a következőt: lázadsz, hogy sok az olyan játék, amelyik más játékok mintájára készül, és elárasztják a piacot vele. A legutóbbi teljes játék

a Kingdom Under Fire volt. Tipikus példa a sz*** játékra. Ahelyett, hogy valami olyan játékot keresnétek, amelyik tényleg jó, a maga idejében tényleg elismert volt (nem 54%-ot kapott). Na, ezt magyarázd meg, hogy miért így van, mert nagyon kíváncsi vagyok. Szerintem olyan kaliberűek kellenének megint, mint az MDK, v. az Outcast. Miért nem csináltok olyat, hogy hagytok néhány hónapot játék nélkül, addig gyűjtögettek, és valami tényleg frankó játékot tesztek be. Nem kell 3d meg dzsíforszot igénylő graf. A lényeg, hogy SZÓRAKOZTATÓ legyen. Na, azt hiszem, mára eleget írtam. A viszontírásra:

jonnyzmos (Ficsor János)

Teljes játék témában nem érzem magam sárosnak. Ha valakinek, hát bizony nekem nincs egy pici szavam sem ezek kiválasztásában. De higgyétek el, nem azért kerül fel valami a PC Gurura teljes játékként, mert adott esetben azt lehet a legolcsóbban megszerezni. Van egy adott kínálat, amelyikből lehet választani, és ez a kínálat nem feltétlenül mindenki kedvére való időnként. Azért a KUF-hoz mindenképpen hozzá kell tenni, hogy az alapjáték, amelyik a dicsőséges 54%-ot kapta Lilytől nem ugyanaz teljesen, mint a PC Guruban megjelent KUF Gold, utóbbiban ugyanis szinte minden hibát kijavítottak, ami alapján anno a program ki lett pontozva. Valószínűleg ez a program is tipikus példája a „most kell megjelenni" dolognak, és kevésbé tipikus példa a szar játékra. Én magam nem játszottam vele, de többektől azt hallottam vissza, hogy nem is annyira rossz az a játék. Erről bővebben talán Lily tudna nyilatkozni, esetleg a PC Guru Online fórumokon olvashatsz. Fullgém beszerzés ügyben pedig megadom a lehetőséget Mocsynak, hogy röviden (figyuzol Mocsy, mondom, röviden! :) elmondjon egy-két kulisszatitkot nektek.

Teljes játékot beszerezni nem egyszerű feladat. Először is olyan kiadót kell keresni, aki nem hajt el azonnal, másodszr meg ki kell alkudni egy olyan árat, melyet egy ilyen példányszámú magazin ki tud gazdálkodni. Amennyiben ez a két kitétel találkozik, megindulhat a szerződés megkötése. Ezután persze még számos akadály merülhet fel, de azért vagyunk, hogy ezt megoldjuk. Eddig 37 játék jelent meg a PC Guru mellett, köztük olyan klasszikusok is mint a Heroes III, Outcast, Unreal, Kingpin... Egyetlen egy hónapot sem hagytunk ki, s nem is tervezünk ilyen gazságot a jövőben sem. Olyan játékot lehetetlen találni, mely mindenkit egyaránt elégedettséggel tölt el (kaptam anyázó levelet az Unreal-ra is, mondván az már régóta megvan warezban...) Higgyétek el, folyamatosan figyeljük az észrevételeiteket, s a teljes játékok kiválasztásánál figyelembe vesszük a javaslataitokat (pl. Silver).

Mocsy

Játékokról (is) 2. Áve Braz! Szerintem, amit leírtál a levrovban teljesen igaz, és senki sem fog veled vitatkozni. Én a kiadókat nem szívlelem (tisztelet a kivételnek), mert ők befolyásolják, milyen legyen a játék. Ők határoznak az árról, a megjelenés időpontjáról (igaz, a fejlesztőknek is van hozzá némi köze:), de ez mindig hátráltatja a kész művet. A kiadó minél rövidebb fejlesztési időt szeretne, ezért patch-elünk ugye. A lemezkiadók is elég kapzsik. Mért kerül a CD duplájába, mint a kazi? Előállítása a CD-nek még egyszerűbb is, és talán olcsóbb is. De mégis a CD a menő, kényelmesebb, jobb a hangzása, és talán ezért annyi az annyi. De akkor is a duplája? Na mind1, mi csak akkor tudunk talán ezen változtatni, ha nem veszünk meg minden szemetet. (Bár szerintem a PC Guru-olvasókkal nem is lenne gond, mert ők mind ugyanígy vannak.) Így akik a birkanyájhoz tartoznak, nem sokat tudnak ezekről. Csá:

ALIEN™

Igazad van: csak annyit tehetünk, hogy amit nem tartunk elég jónak, azt nem vesszük meg. Sőt, nem is foglalkozunk vele. Amit viszont érdemesnek tartunk arra, hogy foglalkozzunk vele, azt vegyük meg, áldozzunk rá. Gondoljatok bele, hogy mennyi időt szórakoztok, vagy időnként dühöngtök, tökmindegy, egy jó játékkal számoljátok ki, mennyibe kerül pl. egy óra szórakozás, és akkor már mindjárt nem olyan kritikus számok jönnek ki. Ettől függetlenül elvárhatnánk és kaphatnánk tisztességesebb árakat a játék vagy egyéb programoktól, és ha a piaci kereslet-kínálat arány egészségesebb módon működne itthon, talán változna is a helyzet.

A zenei CD-k áráról azért nem kívánok nyilatkozni, mert a. nem ez az az újság amelyik ilyennel foglalkozik, b. a kiadók nyilvánvalóan becsületsértésért azonnal bepereinének, a legenyhébb szó, amit le tudnék írni elég a száműzetéshez részükről. Egyelőre kiadói oldalról még magyarázgatják, hogy az internetes letöltések ugye, meg ilyesmik, meg lopás, meg minden, és úristen, bevételkiesés meg csökkennek a bevételek, blablabla. Ez nagyon jó áltudományos ördögűzési szöveg, csak sajnos nem teljesen állja meg a helyét. Én pl. annyi pénzért, amennyibe a CD-k kerülnek nem veszem meg (pedig megtehetném), csak azokat, amelyek tényleg nagyon jók, a többi meg marad, túl sokat nem vesztek, ha nem hallgatom őket. Ilyen egyszerű. Bár a múltkor lett volna olyan CD, amelyet meg akartam venni, ám mivel ügyes kis másolásvédelemmel volt ellátva, amitől PC-ben nem volt lejátszható, hát otthagytam nekik, legyenek vele boldogok. Ugyanis megfelelő kockafejjel megáldott kis informatikus hülyegyerek vagyok, és mint ilyen, szeretném a nem kevés pénzen megvásárolt CD-t minden rendelkezésemre álló cuccon használni, így legfőképpen PC-n is, hiszen a nap legtöbb óráján azzal vagyok összenőve. Sőt. MP3 lejátszóban is szeretném élvezni azt, amiért fizettem. Na, de ha nem, hát nem. Nem kötelező megvennem ugye... :) És majd ha sokan mások is ezt teszik, talán kiadói oldalról is kapunk egy kicsit tisztességesebb hozzáállást. De nem kizárt, hogy akkor majd az internetes letöltések helyett a Mars-Plútó együttállással fogják megmagyarázni a magas CD árakat.

Na jó, bevallom, igazságtalan vagyok. Mert aztán később hallottam ama bizonyos CD-t, amelyet meg akartam venni, de hát bizony őszintén megmondva kár lett volna. Tulajdonképpen a másolásvédelemnek köszönhetem, hogy nem dobtam ki több ezer forintot az ablakon. Minden csak nézőpont kérdése, ugye... :)

Eredeti játék, régi játék. Szia Brazil! A sok „értelmes" levél között gondoltam, írok egy olyat, ami a megdöbbentő valóságot mutatja be. A leírtaknak az oka talán az is lehet, hogy informatika szakos (éppen ballagás előtt álló) egyén vagyok, de most már a lényegre térek. Én Magyarország keleti részén élek egy kisebb városban, és egy másik, kicsit nagyobb városba járok iskolába. Ez az alaptörténet, most pedig következzen az, hogy imádom a kalandjátékokat, a koruk nem számít, de ha már egy eredeti játékot megveszek, lehurrognak, ha a játék már 1 vagy több éves, akkor azért plusz lehurrognak, mert szerintük „... minek az eredeti? Ugyanolyan az, mint ha átiratnád, semmivel se több..." és ez a felfogás az egész városkára igaz. Bevallom, én is szoktam hébehóba megíratni egy-egy játékot, de ha valamire nagyon fáj a fogam, akkor azt inkább megvárom, míg az ára a csillagos égből lesüllyed az elérhetőbb, csóró rétegnek is elfogadható szintre, 2-3-4-5 ezer Ft-ra. A legdrágább játékom a Black&White, de azt sem vettem, hanem tőletek nyertem. Sajnos a 2 városban összesen nincs annyi eredeti játék, mint nekem egyedül, pedig nekem sincs olyan sok (27 db 4 év alatt). A legtöbb embernek az számít egy játékban, hogy minél újabb legyen, minél szebb, minél több vér fröcsögjön. Ok, vannak ilyen játékokból jó darabok is, de nem mind olyan nagyon jó. Sokszor egysíkú, unalmas, monoton, csak a vér fröcsög, van egy lapos sztorija és ennyi. Nem úgy, mint anno a Half-Life-nak, vagy a NOLF-nak, Undyingnek, ami azért letudta kötni az embereket egy részét, és igenis beleélték magukat a játékba, mert élvezetes volt velük játszani... Ezekkel is játszottam, bár inkább részesítem előnyben a kihalófélben lévő kaland műfajba sorolt játékokat (Toonstruck, Atlantis 1-2 és renderelt társaik, na meg a többi Point'n'Click, vagy a Gabriel Knight sorozat stb.) Ezek sorra ott mosolyognak vissza rám a polcról, de sokak számára ez mind csak hülye ezeréves szemét. Én azt mondom, hogy nem a kor számít egy játéknál, hanem az, hogy a játék lekösse a játékost. Egy 1998-ban megjelent játékot ugyanúgy végig lehet játszani 2002-ben is, mert ugyanazt kapjuk, mint amit megjelenésének napján kaptuk volna. Még röviden visszatérve ahhoz, hogy CD írás: Minden (kb.) 150. házban CD hamisítás, másolás, írás... (ki tudja, még hányféleképp fejezhető ki) folyik. Ezzel a levéllel csak azt szerettem volna védeni, kinyilvánítani, hogy aki eredeti játékot vesz, az nem hülye, habár nem hiszem, hogy az ilyen játékok hiányában szenvedők ezt megértik, és mostantól nem hamisítanak, vagy éppen nem vesznek továbbra is csak írt CD-ket. Üdvözlettel:

Xaveryx (Orosz Mihály)

Íme egy példa egy meglehetősen tisztességes magatartásra. Félreértés ne essék: nem akarok itt álszentként tetszelegni, hogy íme ezt kell csinálni, én is ilyen vagyok, stb., stb. Természetesen tudom, hogy mi a realitás, tudom, hogy nincs pénze mindenkinek új játékokat venni, és egyáltalán nem értek egyet az olyan véleményekkel, hogy ha nincs rá pénzed, akkor viszont maradj hülye, de ne másold le, stb., stb. Inkább csak szeretnék véleményeket, dolgokat bemutatni itt, hogy mind többet halljunk ezekről a témákról, akár pro, akár kontra. Inkább csak azt szeretném, hogy változzon azoknak is a véleménye, akik „csakazértseveszemmegbamme" hozzááállásúak, ez ugyanis pont ugyanolyan káros, mint a „veddmegvagydögöljémeg" másik véglet. Talán úgy tudnám röviden megfogalmazni, hogy a lehetőségeink kereteihez mérten igenis legyünk tisztességesek – de ezt várjuk el mindenki mástól is magunkkal szemben.

A régi játékokkal kapcsolatban pedig az a véleményem, hogy tökéletesen mindegy, mikori egy játék, nem attól jó, hogy a legújabb. Lehet, hogy a grafikája, a hangja, a kivitelezése messze elmarad a jelen elvárásoktól, de egy játék nem csak a külcsíntől jó. Sőt, elsődlegesen nem attól, jóllehet nagyon fontos. Tudjátok az van, hogy amikor időnként nagyon, de nagyon rám tör, hogy igazán jót akarok játszani, akkor bizony előkapom a Plus4, C64 vagy Spectrum emulátorokat, és néhány valóban régi játékkal elvagyok igen hosszú ideig. Pedig se 3D, se surround hang, se gigabájt hegyek, csak szórakozás. ⁞···Offtopic ON···⁞ Szerencsére van ez a kis Gameboy Advance kütyü itten, amelyre félelmetesen jó cuccokat csinálnak, meg kell vallanom őszintén, hogy ez a gép és a rajta futó szoftverek adják vissza újabban megint a lelkesedésemet, amelyet már régóta nem nagyon éreztem. Igaz, csöppet sem olcsó (khmm, sőt...), de óriási érzés rajta Sonicot vagy Mariót játszani. :) Nem beszélve a mindenféle hozzá készült szoftverről, még web szervert is csináltak rá, hehe. ⁞···Offtopic OFF···⁞

Dizájn probléma. Szia Brazil. Csak egy kérésem lenne: Jó lenne, ha az újságot cikkenként szét lehetne szedni, mivel a WC-ben elég sz*r ezt a sok oldalt tartani sz*r-ás közben! :) Kösz, és üdv.

DoK

Na, most nem azért, de szerintem te vagy alulképzett ilyen téren. Milliónyian vagyunk ezen a világon, akik e műveletet remekül el tudják végezni. Nem tudok mást javasolni, gyakorolj kitartóan, előbb-utóbb menni fog. Kockázatok és mellékhatások tekintetében kérdezd meg orvosodat, és írass fel magadnak valami hatásos aranyérkenőcsöt is. ⁞··· Miért aranyér kenőcsöt, amikor a keze fáj? Hmm, nem értem. Lily···⁞

SMS. Csá! Jó az újság! DE béna a szöveged!

misa

Tudom. Nem is lesz már jobb sajnos. Viszont oly jó lenne, ha SMS-ben tartózkodnátok az ékezetes betűktől mindaddig, amíg a komoly kapacitással és szellemi bázissal rendelkező szolgáltatók nem képesek megcsinálni a megfelelő karakterkonverziót az SMS-email viszonylatban. Ha esetleg illetékes személy olvassa, akkor üzenem neki, hogy ezt az uszkve 1 kilobájtos tutiságot hajlandó vagyok nekik megcsinálni, persze csak körülbelül olyan tisztességtelen áron, mint amennyibe ők a szolgáltatásaikat mérik.

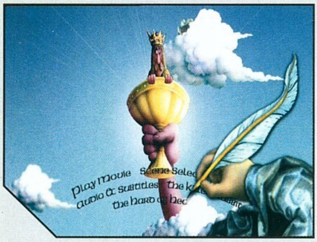
No, hát akkor ennyi lett volna mára. Be kell fejeznem, sőt, már rég be kellett volna, majd kapok az én jó Törd.-ömtől, hogy már megint nem fogja tudni rendesen belapátolni a két oldalra a levrovot. Mondjuk, az ő baja, meg akár érthetne is a szakmájához, na de mindegy, biztos neki van igaza. Csókozön, legyetek jók, intenzív hízást kívánok mindenkinek, támogassuk a ruhaipart is. Pusszantás, jövő hónapban is jövök.

Braz

brazil@vogel.hu

6
MOZI
30
TEREM
BUDAPEST FILM
www.budapestfilm.hu
CORVIN
CORVIN MOZI
BUDAPEST FILM
Beváltható: • Corvin mozi • Mammut mozi • Művész mozi
• Puskin mozi • Szindbád mozi • Tabán mozi
VIII. Corvin köz I.
(www.corvin.hu)
BUDAPEST FILM
Mammut
Mozi
Beváltható: • Mammut mozi • Corvin mozi • Művész mozi
• Puskin mozi • Szindbád mozi • Tabán mozi
II. Lövőház u. 2-6.
(www.mammutmozik.hu)
PUSKIN MOZI
BUDAPEST FILM
Beváltható: • Puskin mozi • Corvin mozi • Mammut mozi
• Művész mozi • Szindbád mozi • Tabán mozi
V. Kossuth L. u. 18.
(www.puskin.hu)
Art
Művész mozi
BUDAPEST FILM
Beváltható: • Művész mozi • Corvin mozi • Mammut mozi
• Puskin mozi • Szindbád mozi • Tabán mozi
VI. Teréz krt. 30.
(www.artmozi.hu)
SZINDBÁD
mozi
Beváltható:
• Szindbád mozi • Corvin mozi
• Mammut mozi • Művész mozi
• Puskin mozi • Tabán mozi
BUDAPEST FILM
XIII. Szent István krt. 16.
(www.artmozi.hu)
TABÁN
MOZI
BUDAPEST FILM
Beváltható: • Tabán mozi
• Corvin mozi • Mammut mozi
• Művész mozi • Puskin mozi • Szindbád mozi
I. Krisztina krt. 87-89.
(www.artmozi.hu)

GYALOG GALOPP (2 DVD)



Rendező: Terry Gilliam, Terry Jones › **Szereplők:** Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin, Patsy Kensit › **Hang:** magyar, angol, orosz (Dolby Digital 5.1) › **Kép:** 16:9 (2.35:1) › **Felirat:** magyar, angol, holland, izlandi, norvég, svéd, dán, orosz, cseh, lengyel, bolgár, görög, török, horvát, szlovén, finn › **Extrák:** lásd a cikkben › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

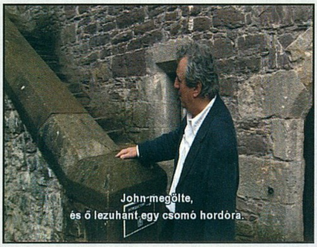
1974-et írunk, amikor Terry Gilliam és Terry Jones vezetésével a brit anarchokomikus színtársulat, a Monty Python elkészíti első egész estét betöltő nagyjátékfilmjét, a Gyalog galoppot. A film, mely azóta kultuszfilmmé vált, és az egész világgal megszerettette a groteszk megnyilvánulásokkal, provokatív ízléstelenségekkel és kétértelmű utalásokkal társított angol humort, egy életre beírta magát a nagy filmes történelemkönyvbe. A Gyalog galopp története a kerek asztal lovagjairól szól, akik felkerekednek, hogy megleljék a Szent Grált. Kalandjaik során találkoznak a félelmetes és legyőzhetetlen fekete lovaggal, a gyilkos nyúllal, a lovagokkal, akik azt mondják „Ni", és a halál hídjának őrzőjével, aki nem rest rákérdezni a tököt szállító fecskék teherbíró képességére sem.

Mindezekről azonban nem érdemes szót vesztegetnem, hiszen a fent említett alapművet gondolom, mindenki látta, vagy legalább is hallott róla, és ezért kitörő ujjongással fogadja a hírt, miszerint a Warner Hungarynak köszönhetően minden idők egyik legjobb filmvígjátéka a VHS változatot követően végre korunk legkedveltebb digitális adathordozóján is hozzáférhető.

Tökéletes idiotizmus. Már az első korong extráit végignézve is elégedetten biccenthetnénk a kiadvány kiválósága miatt, hiszen a klasszikus magyar szinkron Dolby Digitalban újrakevert magyar hangja és Galla Miklós Python-hű felirata mellett a felkerült két audiokommentár (Terry Gilliam és Terry Jones, valamint John Cleese, Eric Idle és Michael Palin közreműködésével) is tökéletes magyar nyelvű feliratozást kapott, minek köszönhetően szinte mindent megtudhatunk a film készítéséről és a forgatás nehézségeiről.

Ha valakinek netán valamilyen oknál fogva nem tetszett a film, akkor sem kell elkeserednie, mivel a Monty Python csapata erre is felkészült, amikor Shakespeare után szabadon a képekhez illesztették a IV. Henrik sorait. Mindez azonban nem lenne teljes a Matrixban már oly kiválóan működő „kövesd a fehér nyulat" mintájára készített „kövesd a gyilkos nyulat" opció nélkül, melyet a képernyőn felbukkanó ádáz ragadozó megjelenésekor egyetlen kattintással aktiválhatunk, miáltal újabb észveszejtő információkhoz juthatunk a filmmel kapcsolatban. Természetesen nem feledkezhetünk meg az első lemezen található Terry Gilliam-féle animált menükről, a bazi hangos surround hangzásról, és az ajándékba kapott filmről, amely a már említett klasszikus magyar szinkron mellett 24 másodperccel tovább szórakoztatja közönségét.

Mire jó a kókuszdió? Többek között erre a kérdésre is választ kapunk, ha végigrágjuk magunkat a második lemez agyatlan extráin, amelynek nyitóállomását a „három agyatlan daloló" című karaoke show képezi, amelyben a kedvenc filmbéli betétdalokat énekelhetjük, amíg csak a kedvünk tartja. Fontos megjegyezni, hogy a szerzetesek által énekelt dalhoz mellékelt használati útmutatóért, melyben a DVD tok homlokunkhoz csapkodásáról kapunk útmutatást, sem a készítők, sem pedig a PC Guru stábja nem vállalja a felelősséget. Miután kidalolásztuk magunkat, Michael Palin és Terry Jones vezetésével újra végigjárhatjuk a film készítésének legfontosabb állomásait, részesei lehetünk a két Pythonos kacagtató visszaemlékezéseinek, és szemtanúi lehetünk annak, hogyan tesznek szert újra saját forgatókönyvükre. Gondolom, sokan kíváncsiak arra, mire is jó a kókuszdió. A válasz roppant egyszerű, és Michael Palintól egy Monty Pythonos kisfilm keretében választ is kapunk erre a létfontosságú kérdésre. A már említett magyarul feliratozott rendezői audiokommentárok mellé tökéletesen illeszkedő 1974-es BBC által készített kisfilm bevezet minket a film készítésének kulisszatitkaiba. Ha ez még nem lenne elég, tekintse meg mindenki a Gyalog Galopp Lego által szponzorált változatát, Terry Gilliam eredeti rajzait, a forgatásról készített fotókat, az eredeti, mozikban vetített filmbemutatót (akár japánul is), és végül, de nem utolsósorban a „Használhatatlan ötletek", a „Hulladék minden mennyiségben - meglepetések szellemi fogyatékosoknak!", valamint a „Használatlan helyszínek - avagy hol verték el a rendezők a költségvetést!" névre keresztelt kisfilmeket, melyek értelmezése azt hiszem, nem szolgál magyarázatra.



Vegyem, ne vegyem? A fenti kérdés megválaszolását mindenki saját meggyőződésére bízom, azonban, ha szeretnéd minden idők egyik legjobb filmjét magadénak tudni, ha mindenre kíváncsi vagy a Gyalog galoppal kapcsolatban, és ha nem vagy tisztában a fecskék teherbíró képességével, mindenképpen ruházz be erre a nem mindennapi kiadványra.

Sasa

sasa@vogel.hu

JÉGKORSZAK – ICE AGE

Történet: Michael J. Wilson
Forgatókönyv: Michael Berg, Michael J. Wilson, Peter Ackerman
Zeneszerző: David Newman
Rendezte: Chris Wedge

A teljes egészében számítógép által generált egész estét betöltő „rajzfilmek" hatalmas népszerűségnek örvendenek. A Pixar (Szörny R.T., Játékháború, Egy bogár élete stb.) és a PDI (Shrek, Z a hangya) által életre keltett történetek óriási kasszasikernek bizonyulva a bevételek tekintetében dollármilliókkal körözték le a klasszikus értelemben vett rajzfilmeket. A sikerek láttán az eddig egyeduralkodó Disney/Pixar és DreamWorks/PDI mellett új versenyző szállt ringbe, mely a Fox színeiben vette fel a kesztyűt a CGI mozik mezőnyében.

Húszezer évvel ezelőtt, a történelem előtti időkben járunk, amikor a Föld meseszép és nem utolsó sorban veszélyekkel teli hely. A bolygó fenséges teremtményei – no és a lusta disznók közül is páran – megindulnak dél felé, hogy elkerüljék a szörnyű fagyhalált. A kivételek közé tartozik Manfréd, a mamut, aki magányos vándorként egyedül szeretné róni az utakat, valamint Sid, a végtelenül lusta lajhár, aki egyáltalán nem szeretne egyedül túrázni, sőt legszívesebben semmit sem szeretne csinálni. Amikor Sid védelmezőjéül „fogadja" Manfrédot, a mamut mindent elkövet, hogy megszabaduljon újdonsült ismerősétől. Ám ez még csak a megpróbáltatások kezdete. Kénytelen lesz elfogadni Sid társaságát, amikor az ráveszi, hogy segítsenek a törzs elveszett kisfiát, Roshant visszajuttatni a családjához, ám azzal ők sem számoltak, hogy az időközben a csapathoz verbuválódott félelmetes kardfogú tigrisnek, Diegónak teljesen más tervei vannak a kisdeddel. Mialatt Sid, Manfréd és Diego a végtelen, jéggel borított pusztaságban menetelnek, egy Scrat nevű, patkány és mókus keverékének tűnő őskori lény a fennmaradásért küzdve fáradhatatlanul igyekszik teljesíteni küldetését – nevezetesen elásni egy makkot –, és aki ezáltal katasztrofális események előidézője lesz. Miközben Scrat magával a jégkorszakkal vívja harcát becses makkjáért, Manfréd, Sid, Diego és Roshan elképesztő utazás részesei lesznek. Lavinák elől menekülnek, dodókkal harcolnak az élelemért, felfedezik a pelenka titkait, őskori jéghullámvasúton lovagolnak, és vulkanikus lávatavak fölötti jéghidakon kelnek át. Ők a jégkorszak – vagy talán minden idők – legfurcsább társasága. Ja, és ami Scratet illeti... nos, ő talán azóta is azon mesterkedik, hogy azt az istenverte makkot megtarthassa.

Jégkorszaki Road Movie. Chris Wedge (rendező) jó pár évvel ezelőtt a „Bunny" című kisfilmjével kivívta az Akadémia elismerését, és munkájáért Oscart kapott. A Bunnyval Chris és a Blue Sky csapata bebizonyította, hogy eredeti figurákat tud teremteni, hiszen a filmben szereplő hatalmas nyuszi annyira életszerűre sikeredett, hogy az ember abszolút elhitte róla, hogy él és lélegzik. A kisfilm elkészítése után Wedge a Blue Sky Studios egyik alapító tagjaként kulcsszerepet játszott a stúdió szabadalmazott világítási szoftverének kifejlesztésében, amelynek prototípusát a Bunnyban, legújabb verziójának áldásos hatását pedig a Jégkorszakban csodálhatjuk meg.

A Jégkorszak sok mindenről szól egyszerre, és bőven van benne akció, humor, kaland, érzelem. Talán ezért van az, hogy amikor a Blue Skytól rövid szinopszist kértek, többféle verzió is született. Wedge a „veszély vígjátékának" nevezi a filmet, és úgy emlegeti, mint „három ősemlős és egy csecsemő" történetét. Lori Forte producer, aki a

Foxnál végigasszisztálta az ötlet kidolgozását, „az első diszfunkcionális családtörténetének" tekinti, és műfaját a következőképpen határozza meg: road movie, autó nélkül. A Jégkorszak négy állatfigura története, akik közül három meglepő módon egymásra talál, és egyfajta furcsa családot alkot, míg a negyedik szerencsétlen módon közreműködik a jégkorszak kialakulásában, és így az összes szereplő sorsára komoly hatással van. „Minden szereplő személyes okból kel útra, és mindegyiknek megvan a maga sajátos életritmusa. Egyikük sem számított arra, hogy összekerülnek."

Ezek a figurák és a közöttük kialakuló kapcsolat adja a film lényegét. Amikor először találkozunk Manfréddal, a hatalmas behemót a jég támadása elől menekülő, dél felé igyekvő tömeg áradatával szemben tör előre. „Manfréd magányos vándor – magyarázza Wedge. – Csak azért indul észak felé, mert mindenki más délre megy. Ám zord külseje érző szívet takar, ezért amikor találkozik Siddel, Diegóval és a csecsemővel, úgy érzi, muszáj segítenie.

Rendkívül nehéz megteremteni egy animált figura viselkedésmódját, személyiségét. Manfréd esetében különösen nehéz dolga volt a Blue Sky csapatának. A mamut mérete és kinézete – a hosszú ormány és a vastag szőrbunda – miatt az animáció szempontjából az egyik legnagyobb kihívást jelentő figura. A legnagyobb feladatnak a szőrzet kidolgozása bizonyult, ugyanis a mamut nem egyszerűen hosszú szőrű elefánt, ezért olyan lénnyel kellett dolgozniuk, amilyen animált formában még soha nem létezett. A Manfréd és Sid közti kölcsönhatás újszerű kapcsolatot hozott létre. A lusta lajhár csatlakozik Manfrédhoz, ami utóbbinak nagyon ellenére van, és belekeverednek egy olyan utazásba, amelyikre egyikük sem számított. Hogy egyfelől hűen ábrázolják a lajhárok közismert lassúságát, ugyanakkor vizuálisan összetetté és izgalmassá tegyék Sid figuráját, a Blue Sky animátorai megengedtek maguknak némi művészi szabadságot. Ennek következtében Sidet nagyon hajlékonynak találták ki, aki ha kell, hajlik, fordul, csavarodik. A beszéde gyors és általános lassúsága ellenére időnként tud energikus is lenni. De hogy életszerű maradjon, korlátozták a végtagjai mozgását, és úgy állították be, mintha ezzel akarna energiát spórolni, és így a tunyaság érzetét kelti. A magyar változat készítői olyan hangot kerestek Sidhez, mely képes felidézni az eredeti játékosságát és humorát, sőt, lehetőleg jobb az amerikai változatnál is. Hamar rájöttek, hogy a szokásos szinkronszínészek helyett valami különleges meglepetéssel kell előrukkolniuk – innen viszont rövid út vezetett Geszti Péterhez, aki – legalábbis utólag így tetszik – valóban az egyetlen lehetséges életre keltője a bohókás Sidnek. Hiszen, ahogy maga a rapper, szövegíró, tévés személyiség és szómenéses ötletember is elismeri, sok hasonlóság van közte és az esendő őslajhár között. A különös társaság harmadik tagja Diego, a kardfogú tigris, akinek napirendjében előrébbvaló a túlélés, mint a mamutokkal és lajhárokkal való barátkozás. Diego karakterének kialakítása volt animációs szempontból a legösszetettebb feladat, ami elsősorban a mozgássoroknak köszönhető. Diego elképesztően gyors, máskor viszont nagyon visszafogott tud lenni, és csak mimikával kíséri a párbeszédet. Van azonban még valaki, aki ugyan nem tagja ennek a formációnak, mégis kulcsszerepe van az őket körülvevő környezet kialakulásában – ami szintén a humor egyik forrását jelenti. Az alkotók kitalálták Scratet, aki gyakorlatilag egy mókus és egy patkány kombinációja, maga a kardfogú mókus, akit célirányosan azért készítettek, hogy a jégkorszak elkezdődjön valahogy. Szegény pára az egész filmben csak el szeretne ásni egy makkot, ahogy a mókusok ezt tenni szokták, télire – csak hát a jégkorszak örökké tartó telet jelent, nem igaz? De ahogy Scrat megpróbálja beledöngölni a makkot a jégbe, az elreped, a jégtáblák megindulnak, és így Scrat véletlenül előidézi a jégkorszakot. Ezzel a jelenettel indul a film, és ez nem egyszerűen csak magyarázatot ad a szereplőket körülvevő természeti környezet sajátosságaira, hanem megteremti a mű alaphangulatát. A munkafolyamat során, az elővetítések alatt kiderült, hogy Scratnek nagy sikere van mind a közönség, mind az alkotók körében. „Periodikusan bukkan fel a filmben – mondja Wedge –, és egyetlen célja, hogy teljesítse küldetését, hogy elássa azt a makkot." Wedge még a hangjával is segített, hogy sikerüljön életre kelteni Scratet. Mivel ez a figura egyáltalán nem szólal meg, a Wedge által képzett morgások és szuszogások teszik Scrat lényét kifejezővé és mulatságossá.

Sasa

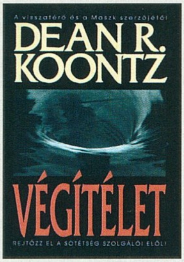
sasa@vogel.hu

› NÉZD MEG AZ ÉV LEGMULATSÁGOSABB EGÉSZ ESTÉS CSALÁDI FILMJÉT A PC GURUVAL!

Ha szeretnél velünk és az egyik barátoddal mozizni 2002. június 3-án (hétfőn) de. 11.00-és du. 13.00 óra között telefonálj be a szerkesztőségbe a 350-8179 telefonszámon. Az első negyven telefonáló jegyet nyer a június 4.-i előadásra.

DEAN R. KOONTZ: VÉGÍTÉLET

Mit tegyünk, ha egyszer csak odaáll elénk egy meglehetősen fura kinézetű idős nő, és azt hajtogatja, hogy hat éves kisfiunk az Antikrisztus, ezért meg kell halnia? Ha éjszaka a gyerek arra ébred, hogy a "boszorkány" leskelődik az ablakán? Ha másnap reggel arra ébredünk, hogy kisfiunk kedvenc kutyája lefejezve fekszik a tornácon? És ha a rendőrség mindezek ellenére nem tesz semmit?



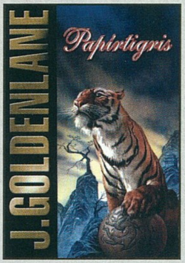
Kézenfekvő a megoldás: fogadjunk fel egy magánnyomozót, aki minden erejével segít, ezért aztán az ő vagyona és élete is veszélybe kerül. A Végítélet Egyházának tagjai pedig egyre csak jönnek, és egyre veszélyesebbek.

Vajon tényleg látomásai vannak az öregasszonynak, vagy egyszerűen csak őrült?

Animus Kiadó, 2002

J. GOLDENLANE: PAPÍRTIGRIS

Végy egy távol-keleti hercegnőt, kíséretével együtt vidd el egy itáliai típusú városba, majd testőreitől és szolgálóitól eltávolítva veszítsd el. Intézd úgy, hogy egyik testőre utánamenjen. Adj az idegen harcos mellé egy helybéli, felvágott nyelvű, vörös hajú lányt, aki kellő helyismerettel és szemtelenséggel rendelkezik.



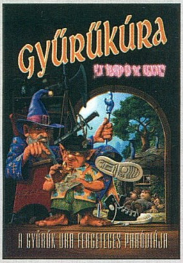
Intézd úgy, hogy némi egyedüllét után a hercegnő találkozzon az állandó pénzzavarban lévő lecsúszott kisnemessel, akinek gyengéje a szerencsejáték és a női nem, erőssége viszont a nem csekély helyismeret.

A két csoportot egy ideig tartsd távol egymástól, majd hozd őket össze, és uszíts rájuk mindenkit, akit csak lehet. A többi már megy magától.

Beholder Kiadó, 2002

H. N. BEARD-D. C. KENNEY: GYŰRŰKÚRA

Idővel minden jó dolognak elkészül a paródiája. Sőt, idővel magyarul is megjelenik. Majd újra kiadják. És ez jó. Mert így minden generációnak esélye van arra, hogy rekeszizomlázat, esetleg heves homlokpirosságot kapjon. Legsúlyosabb esetben függővé váljon.



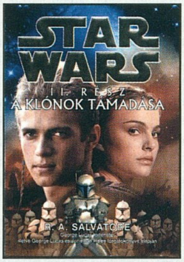
Ahhoz, hogy valaki megértse a paródiát, nem árt ismerni az eredeti történetet. Bár, ha jobban belegondolunk, akinek eddig még nem sikerült elolvasnia Tolkien kultikus művét, a hazánkban az év elején bemutatott mozifilm, illetve a szóban forgó alkotás nyomán talán kedvet kap hozzá. Ha meg nem, akkor úgyis reménytelen. Pedig az Alsó-Középföldén élő herótok, tvelfek, törpök és emberek kalandjai...

Szukits Könyvkiadó, 2001

R. A. SALVATORE: SWII. - A KLÓNOK TÁMADÁSA

"Réges-régen, egy messzi galaxisban..." – Anakin Skywalker felnőtté válik. Sajnos ez az idő egybeesik azzal, amikor a galaxisban egyre nagyobb káosz uralkodik.

Amikor merényletet követnek el Padmé Amidala ellen. Amikor Obi-van leleplez egy összeesküvést. Amikor a sötét oldal annyira megerősödik, hogy sikerül kirobbantania a sokat emlegetett klónháborút. Amikor egyesek mindennél fontosabbnak tartják a szerelmet. Amikor...



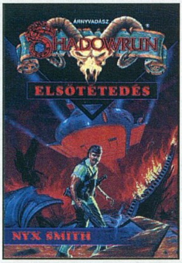
A Salvatore által írt cselekmény sokkal mozgalmasabb, a hangulat pedig jobb, mint az Episode I-é volt. Most már csak arra lennék kíváncsi, ki fogja írni a harmadik részt. Bár, tulajdonképpen mindegy, csak jó legyen.

Aquila Könyvkiadó, 2002

NYX SMITH: ELSÖTÉTEDÉS

Az eddig általam olvasott Shadowrun regények közül talán ez mutatja be legelvadultabbnak, legdurvábbnak, leglehangolóbbnak a Felébredt Világot, melyben Rico és csapata olyan valamiért küzd, aminek sokak számára már semmi jelentősége nincs: a becsületért. És "mellékesen" az életükért.

Az egyszerű rutinfeladatnak induló, "szabadítsunk ki egy öltönykét" című megbízás menet közben kissé átalakul. Már nem az a feladat, hogy "leszállítsák" az árut, hanem hogy segítsenek neki. Például szabadítsák ki fogságban tartott feleségét, és helyezzék őket biztonságba.



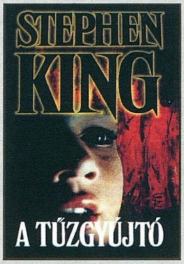
A vadászok már így is szinte erőn felül teljesítettek, most azonban jöhet a vésztartalék. Vagy a halál. Vagy ki tudja.

Beholder Kiadó, 2002

STEPHEN KING: A TŰZGYÚJTÓ

Néhány amerikai főiskolás fejenként kétszáz dollárért részt vett egy kísérletben. Ketten közülük egymásba szerettek, és nem sokkal később bájos kislányuk született. Erre eddig még lehetett is számítani. Arra azonban már nem, hogy a kicsi furcsa születési rendellenességet hordoz magában: akaratával képes tüzet gyújtani.

Nem is lenne igazi amerikai a történet, ha valamely félhivatalos állami szerv nem próbálná meg begyűjteni, és számos kísérlet után politikai vagy katonai célokra felhasználni a kislányt.



Csakhogy ő nem akar velük menni. És a szülei sem akarják elengedni. Ezért az egyiküknek meg kell halnia. A másik talán még tehet valamit. De meddig?

Európa Könyvkiadó (2002)

CLUB SPEED CLASSIC - A LEMEZ

Nehéz dolgom van, amikor sorokat próbálok formálni arról, amit sokan csak legendaként emlegetnek, egy szórakozóhelyről, amely több volt, mint diszkó... Nehéz azért is, mert nem az én tisztem írni egy a SPEED zenéit felölelő válogatásról, mivel jómagam (nagyon-nagyon sajnos :-(soha nem jártam ott, igaz, már ezeket a zenéket hallgattam, és a baráti köröm java is ott ropta, meg stb. :-)) Ugyanis a Club SPEED több volt, mint szórakozóhely: "jókor, jó helyen a legjobbak" - talán így lehetne röviden és tömören összefoglalni. Pályafutásának 3 éve alatt, 1995-98 között kinevelte az alapjait és magját annak a világnak, amelyre ma itthon az elektronikus zene épül. A SPEED mindenben korszakalkotó volt, teljesen új szegmenset nyitott meg; a szórakozás valami olyan szabad és egyedi formáját, amelyik azóta sincs jelen sehol. Olyan tömeg bulizott ott hétről-hétre, amely teljesen baráti és összefüggő volt. A leginkább hozzá köthető DJ-k Kühl, Levi, Budai, Slam Jr., Junior, Schulz: ők ott alapozták meg népszerűségüket. Olyan bulik talán már soha sehol nem lesznek, mint amilyenek akkor és ott voltak, annyi dolog már soha nem lesz egy helyen. De ne kanyarodjunk el annyira, hiszen itt egy fantasztikus mixlemez, egy "ááá...áááá!!!", egy tombolás, amibe beleborzongok... valami olyan, amit nem lehetett elrontani. Mix az akkori idők himnuszaiból; egy house (még a régi!), techno, trance válogatás olyan dalokból, amelyeket tömegnyi ember ismer betéve, a mai szemmel nézve "új generációnak" már lehet, hogy túl kommerszek vagy gagyik, de akkor is, ezek a magyar modern elektronikus zene alapjai is, úttörők, fantasztikusak, szuper emlékeket hoznak fel. Csak páran az osztálynévsorból: Dave Clarke, Armand Van Helden, BBE, Natural Born Grooves (Universal Love!), DJ Hooligan...ezek még leírva is hasítanak. Amit még megfejel, hogy egy-két törést leszámítva a korong briliánsan lett mixelve, az akkori technikás, "bűvészkedő" időket idézve. IGAZ, be kell vallani, ezek a zenék nagyon távol állnak Juniortól, sőt, talán az akkori stílusától is... SPEED Classic mix készítésében én másra vagy másokra gondoltam volna, akik azt, és ott és akkor játszották. Ez valahogy így a mások által kikapart gesztenye elfogyasztása...

DIRECTIONS 2.

Apró egybeesés, hogy egy újabb egykori „Speedes" DJ aktuális mixéről számolhatok be, az azóta több stílusváltást megélt Clark immár pumpin' house-ból, a prog. house és a tribal felé forduló új mixéről. Ennek elődjéről még nem is olyan rég (talán két számmal ezelőtt) számoltam be, amelyet a Sumsonicos Chris Gainer mixelt (aki azóta már kétszer is lépett fel nálunk). Nos, már itt is folytatás, a gyökeresen megváltozó Clark keze munkájában, aki 74 perces kis utazásra invitál minket a mélységek birodalmába: sunyin felépül (pl.: Evolution Walk On Fire), majd lázba jön, és aztán nagyon finoman, szép lassan lezárul az Eclectica O'Spectrájával. Apropó Eclectica, a lemeznek mind remixekben, mind pedig saját kreációkban több magyar vonatkozása is van (pl.: Duel), amire külön érdemes odafigyelni az aktuális angol trendeket követő dalok sűrűjében. De ha már náluk tartunk, ott van az újra felfedezett Way Out West-féle Mindcircus, amely valahogy csak mostanra érett be. Hiszen már több mint egy éves, és pl. szerepel (a nagyon klassz és kedvenc) Dave Seamen féle Renaissance-on. Igazi kis ékszerdoboz, egy mesés szerelemmel túlfűtött kis csoda, amelyik mindig szívet mozgató, egészen különleges érzéseket hoz ki belőlem, és azt hiszem, sokunkból még... De ott van még az Auto Porno a Finger Festtől, vagy a Basement Frequencies vagy a U Need It... amelyek szintén nagyon odatesznek.

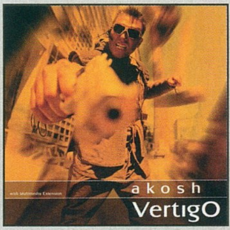
SVEN VATH - FIRE

Egy név, amelyet szinte mindenki ismer: Sven Vath (két ponttal az a-n :-)), az ideális popsztár, vagy talán technosztár (ha létezik ilyen itt :-)). DJ, zenész, énekes, világjáró, egykori punk star! Félelmetes és groteszk figurája az elektronikus szubkultúrának. Karakteres megnyilvánulás, egyéniség, techno és félelmetesen jó bulik a jellemzői, na meg a meghökkentő „húzásai". Ő a frankfurti techno újhullám, aki nagyon él, nevét már az egész világon körbevitte, nálunk is legalább fél tucatszor (ha nem tucatszor) járt. Most új szerzői albumával rukkolt elő, amellyel ismét bizonyítja, hogy még ugyanúgy lángol, mint az elmúlt két évtizedben. Teszi ezt úgy, hogy rögtön az elején gyors triballel indít, amivel biztosítja az alaphozzáállást a lemezhez, felhúzza a hangulatot, aztán... aztán jön minden, ami Sven Vath: új és a múlt találkozása, techno, elektro, új hullám, szerelmes vallomások, szóval minden, ami a fantáziájába belefért. Sőt, meg kell, hogy mondjam, időnként technóban olyan lendülettel odatesz, hogy egyszerűen kettéáll az ember szeme, és ezt csak úgy kisujjból teszi: keményen, lendületesen, indulatosan, ahogy kell. Egyszerűen durva. Még mindig ég az a tűz és nem is fog elaludni, hiszen van egy csupa energia karizma, egy ember, aki melegen tartja, Sven Vath, aki élő szobra a zenei kultúrának.

AKOSH - VERTIGO

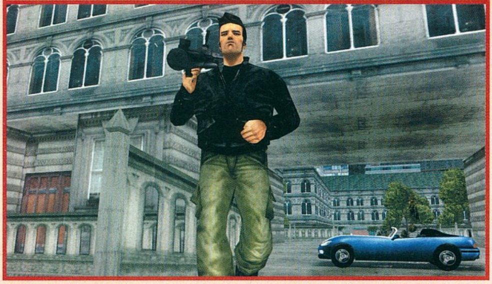
A borító a Hűségre emlékeztet kapásból. Nincs új dal, viszont van helyette Rockstar (Ideális popsztár), Damned (Keresem az utam) Jamie Winchesterrel, és Vertigo (Hűség). A nyolcdalos Ákos album témájával rajongóit szólítja meg: a So much larger (Karcolatok) albumról még hallhattuk, hogy külföld lesz belőle, ma Ákos is realistább, mégis folyatatja a hagyományt, és lám, megint kapott az igényes közönség egy angol nyelvű anyagot egy kiváló figurától. Felfigyeltem a Rockstarban egy olyan rapbetétre, amely teljesen Eminemesre sikeredett. Nem mondom, hogy belepasszolt az eddigi képbe, Ákos nem erről szól. A Hűséggel került eddig a legmesszebb a Bonanzától, a Karcolatok kísérletezős hangzásától, a lágy és széles körben népszerű Test album dalaitól. Ez homogén alkotás. Az angol verzió annyiban hozott újat, hogy minden jobban szól: jobb a hangzás, a kemény rész még ütősebb (gondolok itt Ákos új gitárosának bemutatkozó szólójára), a lágy még lágyabb. És egy kicsit Eminem is szerepel... Az albumot a Destiny (Asszony) zárja, amely borzongatóan gyönyörű angolul is. Az Ákos-lemezek záródalai mindig érzelmesebbre, sírósabbra sikerednek. Az új albumot őszre várjuk. Reménykedem azért, hogy egy picit közeledünk majd a Test „kommerszitásához". A Bonanzásokból, Mode-osokból kialakult hallgató tábor számára - remélem - olyan album kerekedik majd, amely lesz olyan népszerű, mint a korábbiak. Ha pedig újra remixalkotásba fogna az Ákos-csapat, akkor remélem, hogy ismert, jó nevű lemezlovasok készítenek majd bulizós, használható, stílusjegyeiben a rádiókommersztől elütő mixalbumot, amely picit sem hasonlít majd az Induljon a banzáj 2000-re!, amely a punnyadt haknik hangulatát ötvözi Náksiék világával... – by „ MP " (pmpm@buli.net)

Szabó Dani
freeboy@buli.net



GRAND THEFT AUTO III

A Grand Theft Auto sorozat megdöbbentő népszerűsége arra ösztönözte a fejlesztőket, hogy elkészítsék a harmadik részt, mégpedig 3D-s motorral megspékelve. Konzolokon a játék már óriási sikert aratott, és gyanítjuk, hogy a megjelenés után hamar a PC-s eladási listák élére fog ugrani. A játékban szereplő brutális jelenetek azonban egészen biztosan meg fogják osztani a játékosok társadalmát.



SW: GALACTIC BATTLEGROUNDS-CLONE CAMPAIGNS

Az Episode II premierjére időzítette a LucasArts a Galactic Battlegrounds új kiegészítőjét, a Clone Campaignst. A fejlesztők elmondása szerint tanultak a Battlegrounds hibáiból, s igyekeztek ezeket kiküszöbölni a kiegészítőben. Két új faj lép a küzdőtérre (klónhadsereg, illetve a genosianok), de a meglévő frakciók is kapnak néhány új egységet. Javítottak a lépegetők animációján is, most már jóval félelmetesebb benyomást keltenek.

SOLDIER OF FORTUNE II

A Quake III motorral ellátott új SOF béta változata már két hónappal ezelőtt felbukkant a szerkesztőségben. Az akkori verzió bődületes hibái miatt azonban úgy döntöttünk, hogy megvárjuk a kész játékot, csak akkor írunk róla, amikor már az összes ki lett javítva. Ez a realisztikus kommandós akció meglehetősen nagy vihart kavart az erőszakellenes ligák körében. Ez érthető is, hiszen a nagy kaliberű fegyverek által okozott sérülések látványa meglehetősen sokkoló.

SIMON THE SORCERER 3D

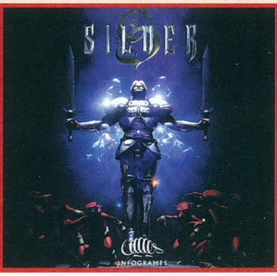
Valamikor az óidőkben volt egy olyan fejlesztőcsapat, hogy Adventure Soft. Ők alkották meg Simont, a szétszórt varázslótanoncot, aki egy párhuzamos dimenzióban igyekezett megkeseríteni az ott lakók életét. Teltek múltak az évek, és a fejlesztők úgy gondolták, ideje ráncfelvarrást alkalmazni szegény máguson, s egy hirtelen ötlettől vezérelve áttették 3D-be. Hogy mi lett az eredmény? A következő PC Guruból kiderül...

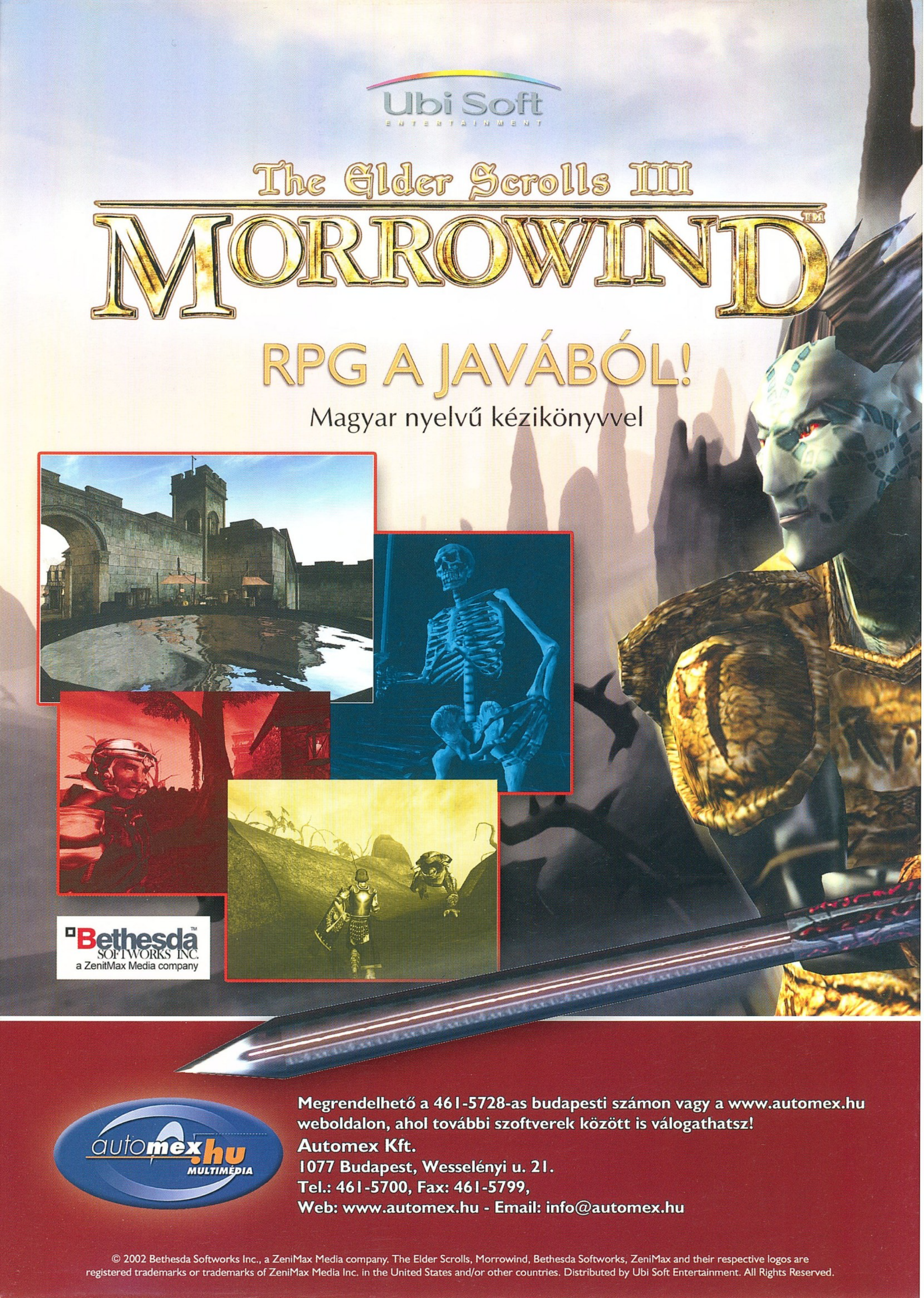
TELJES JÁTÉK A KÖVETKEZŐ PC GURUBAN

SILVER

Három évvel ezelőtt akadt a kezünkbe ez a remekbeszabott kis szerepjáték, s máig ezt tartjuk az egyik legaranyosabb manga RPG-nek a piacon. Sikerült megegyeznünk az Infogramesszel, így a következő PC Guru mellett ezt a 2 CD-s gyöngyszemet fogjátok megtalálni. A játék remekül fut a legújabb gépeken is, egyedül a GeForce tulajdonosoknak kell feltelepíteni egy nem hivatalos patch-et (ennek hiányában ugyanis a képernyőn csíkok jelennek meg). A játék kiválasztásakor maximálisan figyelembe vettük a Ti véleményeteket, ez volt az a szerepjáték, melyre a legtöbb szavazat érkezett. Lehetőségeinkhez képest igyekszünk a jövőben is ezt a gyakorlatot folytatni.

Gépigény: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HDD




Ubi Soft
ENTERTAINMENT
The Elder Scrolls III
MORROWIND™
RPG A JAVÁBÓL!
Magyar nyelvű kézikönyvvel
Bethesda™ SOFTWORKS INC.
a ZenitMax Media company
automex.hu MULTIMÉDIA
Megrendelhető a 461-5728-as budapesti számon vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

SyncMaster monitorcsere-akció!

SyncMaster monitor vásárlása esetén, használt, bármilyen típusú, akár működésképtelen monitorodat több ezer forintért számítjuk be.
Akciónk 2002. május 6-tól június 14-ig tart.

További részletek az üzletekben.

SyncMaster
A Te monitorod!

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™